2006年 总第216期

Popsoft

半月刊

大众软件®



www.pops

电脑应用和娱乐的第一选择

07



FREE STYLE 街头篮球 STREET BASKETBALL

WWW.FSJOY.COM

LEAGUE 大联盟 Ver0.9.1

打造无敌团队
成就冠军梦想

——24小时线上篮球场——
永久免费无限畅玩

全新战队系统
更绚丽动作画面
更真实操作快感
5大创新功能
联赛系统推出
全新技能道具系统开放

特别收录潘玮柏Freestyle专辑决战斗室、背水一战……等六首歌曲，让你畅快打游戏、同时聆听好音乐！



本期免费赠送
互友公司提供游戏金币卡及宣传单各一张



ISSN 1007-0060

天地玄门

imagine

4月欢乐公测！

秀个魔幻宝盒给你看！



开始建设啦！



先安个家~



找来些邻居。



帅哥当保镖。



心有多大，天地就有多大！

魔幻宝盒——给你一个创造世界的机会

玩

并邀请

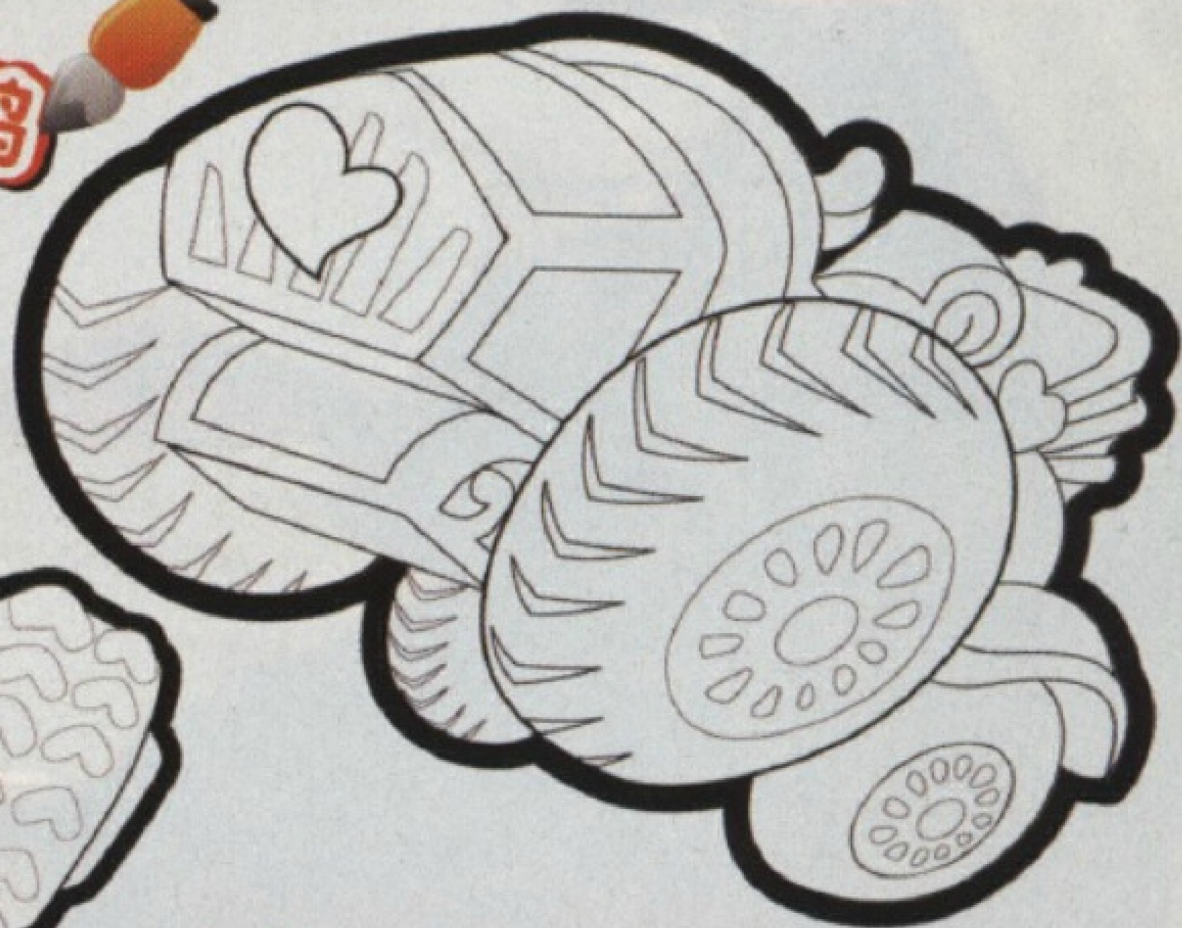
据现有游戏

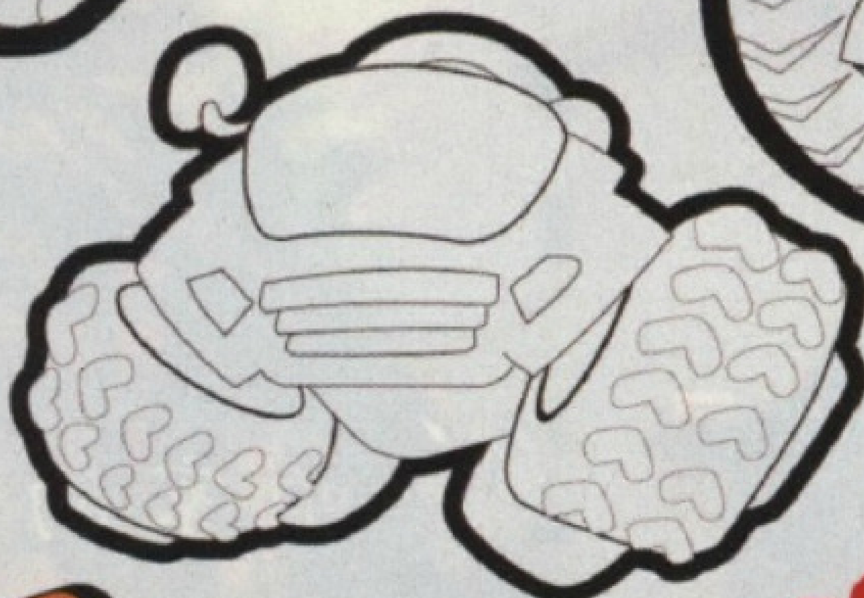
我的新世





请在此处涂鸦





作者大名(请签名)：

彩装征集活动

《疯狂赛车》

请沿此处剪开并邮寄

由你设计的赛车彩装

展示你的才能，发挥你的想象力，**设计**自己的**个性**赛车，只要将你涂鸦的明信片寄回给我们，就有机会得到**精美礼品一份**，还能在游戏中出现**由你设计**的赛车。（活动截止日期：2006年5月1日）

涂鸦方法

参照赛车手绘画，利用水粉、水彩、蜡笔或丙烯等颜料对赛车进行涂装，您可以任意发挥，直到满意为止，最后签上您的大名即可。

活动奖品

一等奖2名：奖品为PSP一台
二等奖4名：奖品为NDS一台
三等奖6名：奖品为EZPOD一套
优秀奖100名：《疯狂赛车》模型一个

参与活动来信请寄

姓名：------------------------
地址：------------------------
联系电话：----------------------
联系邮件：----------------------
请写下一句对《疯狂赛车》的祝福语：

上海市浦东新区碧波路690号
盛大网络发展有限公司
《疯狂赛车》项目组（收）
邮编：201203

欢迎及时和我们联系
客服邮箱kart@sdo.com

疯狂赛车
CrazyKart

上海盛大网络发展有限公司　地址：上海市浦东张江碧波路690号1号楼　邮编：201203　客服电话：86-21-50504727　网址：www.snda.com

SNDA | 盛大网络 服务运营

发送TPHC(代码)到8828（移动）参加疯狂赛车超值抽奖活动，赛车模型、XBOX、PSP、NDS等你来拿！0.2元/条

十年铸剑 内涵制胜



国产巨作

玩傲世，得德、法、奥、瑞欧洲四国七日游

《傲世 online》永久免费，千万大奖正式启动

特别奖（1名）：

和马苏一起德、法、奥、瑞欧洲四国七日游

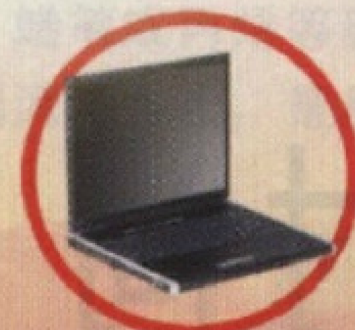
一等奖（1名）：长城游戏笔记本一台

二等奖（50名）：傲世小影霸高端显卡一块

三等奖（100名）：新天下提供的易拓 80G 硬盘

入围奖（500名）：清华慧石电脑护眼灯或 U 盘

参与奖：若干（中奖率 100%）



长城 T50 游戏笔记本



傲世小影霸显卡

北京目标在线科技有限公司

客服电话：010—82306868　　82306610

传　　真：010—82306885

网　　址：www.fodonline.com

真情回报 一路同行



赠品 限会员



C.洋话连篇
--复读博士

E.腾讯Q币卡
（面值10元 X 2张）



优惠购买



A.魔兽文化衫
（黑/白色）50元/件



C.漫步者音箱X500
120元/台



E.多彩鼠标DLM-346
20元/支



G.多彩键鼠套装
键盘DLK-7007
鼠标DLM-307BP
50元/套



D.魔兽世界玩偶
300元/套

《大众软件》读者俱乐部2006年订阅优惠活动开始了

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下正在不断地成长，我们将一如既往全心全意地为您服务，相信在2005年读者俱乐部的很多会员也感受到了我们的回报。赶快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您！

只要您在《大众软件》读者俱乐部订阅2006年《大众软件》全年或半年及《大众硬件》全年的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受“真情回报 一路同行”活动的回报，就有机会得到订阅的赠品。

《大众软件》读者俱乐部的会员将享受以下服务：

- 为俱乐部会员提供价格优惠的产品
- 俱乐部会员有机会得到免费赠送的游戏开户卡、游戏客户端、海报等宣传品。
- 优先采纳俱乐部会员提供的优秀稿件，一经采用，稿酬优厚。
- 有机会作为嘉宾参加杂志社举办的相关活动

订阅办法：

1.《大众软件》全年订阅价为人民币163.2元；半年订阅价为人民币81.60元，《大众硬件》全年订阅价为人民币102元

2.订阅价只含平邮费，如需挂号《大众软件》全年加收72元，半年加收36元。《大众硬件》全年加收36元

3.在订阅回执单上注明订阅时间和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2006年3月1日前全部寄出。**礼品选择请先电话预定。**2006年3月我们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到两次赠品。

4.请将汇款单收据复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5.如需参加优惠购买的读者，请将汇款一同寄到我社，并注明购买的产品类型。

6.请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

7.所有产品以实物为准。

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮政编码：100036 **传真：**010-88135623
热线电话：010-88135604 010-88118588-8000
电子邮箱：club@popsoft.com.cn
信封注明：真情回报 一路同行

样本 中国邮政汇款单

收款人邮编 100036
收款人姓名：大众软件杂志社 金额 ¥16320
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
汇款人地址：北京市海淀区玲珑巷
汇款人姓名：张XX 邮编 100000
附言：订阅2006年全年《大众软件》杂志

订阅回函表：

姓名____ 性别____ 年龄____ 职业____ E-mail____

邮寄地址____省____市（县）____

邮政编码____ 联系电话____

请选择获赠方案____（例如赠品A） 请选择优惠产品方案____（例如方案A）

读者调查 大众软件2006年度

大众软件2006年度读者调查

首届中国游戏产业“水晶”“百合”奖

活动即将启动



打造中国游戏产业自己的“金鸡”“百花”奖

本次活动总奖金额度将达1 000 000元

奖项设置

奖项	名额		价值
特等奖	1名	价值	15 000元
一等奖	3名	价值	6666元
二等奖	10名	价值	2000元
三等奖	100名	价值	700元
四等奖	300名	价值	250元
纪念奖	1000名	价值	100元
网上投票	参与即得	价值	10元

奖品

为鼓励读者积极参加调查，本年度的读者调查活动特别增设了大批新颖的数码类奖品。

特等奖：家庭数字娱乐中心1套

其它奖品：包括SONY PSP掌机、神游 DS Lite 掌机（2006年3月上市的新产品，NDS掌机的改进袖珍版，价值1500元）、苹果IPOD Nano MP3、音乐手机、时尚数码相机等。

King@popsoft.com.cn
完成于水晶百合筹划中

活动区

“我炫我秀，我的魔兽世界”主题图片打印活动公告

(详细活动参与方式请见本期杂志 96 页“读编往来”栏目)

活动奖项及奖品

优秀游戏截图奖

特等奖 1名 奖品为EPSON PictureMate 500便携式照片打印机，EPSON Stylus CX4700扫描、复印、打印超一体机各一台，以及《魔兽世界》玩偶一件，总价值4500元





一等奖 1名 奖品为EPSON Stylus Photo RX530扫描、复印、打印超一体机一台与《魔兽世界》主题T恤一件，总价值2500元

二等奖 2名 奖品为EPSON R250照片打印机或EPSON Stylus CX3700办公一体机一台与《魔兽世界》种族挂饰一件，总价值1500元





三等奖 3名 奖品为EPSON ME1+打印机一台与《魔兽世界》种族挂饰一件，总价值600元

单项奖

最佳战斗画面奖、最佳聚会画面奖、最佳创意奖、最佳风景奖

(获得一、二、三等奖的读者同样可以获得单项奖)

奖品为EPSON旅行拉杆箱一只与《魔兽世界》种族挂饰一件



纪念奖 100名 获奖者投稿照片热转印T恤与《魔兽世界》周边纪念品

最佳公会组织奖 1名 选出公会参与人数最多的一个公会，给予该公会每位参与者一份纪念奖

同时，用户还可凭本刊杂志读者回函卡上的印角花优惠购买EPSON促销大礼包。

幸运读者区

创意“快闪”

——《梦幻西游》“快闪”截图大赛获奖名单

获奖者将获得由网易公司提供的《梦幻西游》两周年限量版周边玩偶一个

湖南 王睿达
江苏 蔡学优
贵州 董耀宗
吉林 杨育培
安徽 庄敬儒
福建 高波



(活动详情见本杂志2006年02期第9页)

本期幸运读者将获得北京漫步者科技有限公司提供的漫步者R133T多媒体有源音箱或者H300立体声耳机一件

广东	黄斌	广西	刘城	江苏	胡海龙
甘肃	戴辰睿	上海	何欣怡	广东	张智锋
上海	徐明飞	河南	扈晓斌	江苏	唐晨昕
浙江	邓恺	安徽	杜宣明	青海	唐凯
贵州	岳灿	山东	朱剑青	云南	陈奇
广东	李铖飚	甘肃	高源	山西	赵涛海
湖南	陆展鹏	北京	于杰		



漫步者R133T
多媒体有源音箱



H300
立体声耳机

本期评刊的快评手xuxiaoyun714、邱智飞、G[MAGIC]Y将各获得漫步者耳机一副

本期手机投票中奖者为
131××××4805
135××××1585
136××××6402
138××××0430
138××××6216

注 奖品以实物为准，若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

数字码头：低端单反与高端消费类DC的决斗

实用软件：即时通信软件横评

专题企划：深入研究免费网游

攻城略地：三国群英传Ⅵ

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
总　编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王翙 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 杨立
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8800
传　真 010-88135623
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年04月01日
零售价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

CONTENTS 目录

2006年第07期 总第21

CONTENTS 目 录

2006年第07期 总第



SNICKERS
净含量NET WT:59g
花生夹心巧克力

走向垂直记录时代？
——希捷连续发布多款垂直记录硬盘产品

■本刊记者 电子土豆


希捷高级副总裁Brodie Keast在展示ST1.3硬盘

2006年3月3日，希捷科技在北京发布了ST1.3系列的12GB 1英寸硬盘，也是希捷首款采用垂直记录技术的1英寸硬盘，将于今年第3季度开始发售。（注：垂直记录技术让数据位“站立”在磁盘上，而不是像现有水平记录技术那样平铺在磁盘上，因而能提供更高的数据密度和容量。）在此之前的2月15日，希捷科技曾在北京宣布，开始在全球发售首款采用垂直记录技术的2.5英寸Momentus 5400.3系列笔记本硬盘。该5400r/min硬盘具有业内2.5英寸硬盘的最大容量160GB，以132GB/平方英寸的密度将硬盘容量、可靠性和性能提升到更高水平。希捷中国区总经理杨建初表示，希捷还将在7200r/min的Momentus系列及其他1英寸和3.5英寸硬盘产品中采用垂直记录技术。

希捷高级副总裁兼消费电子产品总经理Brodie Keast在ST1.3发布会现场谈道：便携、点播视频服务正成为手机和娱乐业的新收入增长点，因此消费者对于小型大容量硬盘的需求将日益显现。由于垂直记录技术可提供更高的硬盘数据密度和容量，因此能确保希捷在这一竞争高度激烈的市场上不断发展。

与希捷之前的1英寸硬盘相比，ST1.3系列的体积（40mm×30mm×5mm）缩小了23%，存储容量提高了50%，功耗降低了30%，并配备可选择的跌落传感器以提高坚固性（工作抗冲击性可达2000G）。值得关注的是，这种被希捷称为“G-力保护”的跌落传感器，能在设备处于自由坠落状态时，在0.3秒内完成将磁头移开盘片并关闭马达。也就是说，当硬盘被正确地安装到手持设备上时，跌落传感器使得它能抵御从1.5米的高度跌落到坚硬水泥或瓷砖地板上的冲击，而不会损坏。


ST1.3硬盘

当记者问到“如何看待闪存与硬盘存储产品的未来走向”时，Brodie Keast表示，对于许多应用领域来说，闪存也是一种很好的存储介质，而硬盘（包括微硬盘）则会一直在容量/价格比方面保持明显优势，但这两种产品都会在未来相当长的一段时期内共存。



半月看点

张靓颖代言TCL电脑



2006年2月22日，TCL在深圳召开品牌发布会，提出“有梦想就有可能”的全新品牌主张，并签约“超女”张靓颖成为其代言人。这是继当年启用刘晓庆代言TCL王牌彩电和金喜善代言TCL手机之后，TCL启用的第3位品牌代言人。TCL集团副总裁杨伟强在会上表示，2006年将是“国产笔记本元年”，而双核技术正是开启笔记本元年的技术触发点。TCL希望借签约张靓颖之机，将笔记本电脑在中国得到更广泛的普及，实现“全民笔记本”的梦想。

记者点评：据说张靓颖出场的时候，现场锣鼓喧天、鞭炮齐鸣、红旗招展、人山人海，场面那是相当壮观！

技嘉举办2006新春媒体同游会

2006年2月20日，技嘉科技在北京清阁举办“未来时速、游戏王者”2006新春媒体同游会。技嘉科技渠道事业处相关人员、重要的合作伙伴与来自京城的数十家媒体记者参会。技嘉科技渠道事业处总经理陆忠义阐述了技嘉在06年的全新市场策略和思路。技嘉在2006年迎来了它20岁的生日。据悉，技嘉今年将会深入开拓网吧市场，丰富产品，还特别设立了网吧事业部，将在2006年度与上海的大茂、北京的520、西安的小蚂蚁及吉林的英图四大知名网吧开始战略联盟，共同开拓网吧市场。

NVIDIA推出高清视频处理方案

2006年3月6日，NVIDIA公司宣布即将推出面向台式机和笔记本平台的NVIDIA PureVideo技术，为高清视频提供全面的支持，包括基于H.264规范的硬件加速式处理内容。H.264规范也被称为“高级视频编解码”（AVC）规范或MPEG-4 Part 10，是一种面向蓝光（BD）和高清DVD（HD DVD）格式的数字视频编解码规范，目前已成为创建DVD视频的标准格式。NVIDIA PureVideo技术实现了硬件加速式H.264、VC-1、WMV和MPEG-2格式视频解码，并可对解码后的高清内容进行后期处理。目前NVIDIA支持PureVideo的产品有：NVIDIA GeForce 6系列和7系列GPU，以及nForce 6150家族集成式GPU。

记者点评：IPTV是目前业界的热点之一，NVIDIA此举莫非是为了占据未来技术制高点？

飞利浦力推“多媒体娱乐平台”

2006年3月6日，飞利浦在北京丰台体育中心召开了主题为“多媒体娱乐平台 世界杯精彩体验”的大型发布会。作为2006年飞利浦产品的首次整装亮相，发布会上的展示内容相当丰富，包括以飞利浦190C6 LCD显示器为核心的一系列最新电脑应用周边产品。飞利浦消费



电子中国高级副总裁兼总经理郭立为在会上发表了演讲，提出飞利浦未来将进一步由“技术主导”向“应用主导”的战略方向迈进。会后，飞利浦管理人员还与媒体代表进行了一场友谊足球赛。

宇瞻U盘获日本设计大奖

宇瞻科技（Apacer）全新HA202“闪银杀手”U盘，荣获2005年日本“Good Design Award（G-Mark）”国际权威工业设计殊荣。HA202本体与USB接头保护盖独特连帽的造型设计，将保护盖与机身扣连为一体。使用时只需盖上保护盖，便可将USB接头完全保护在机身内。保护盖更可依使用习惯，自由拆卸。宇瞻首批HA202 G-Mark珍藏版，限量推出亮银光泽设计，应用模内印刷（In-Mold Reprint，IMR）技术，取代传统电镀工艺，提升了产品环保特性。

Kingmax精品形象店落成

日前，Kingmax在北京、沈阳、南京、重庆、成都、西安等地电子卖场建立了多家精品形象店，系列化的高端产品、优质人性化的服务、清爽的企业形象标识，打开了Kingmax产品专卖的试验场。据悉，Kingmax还将在全国各大、中



城市陆续建设形象店工程，同时提供800服务热线：800-830-9257。目前落成的精品形象店位置：北京鼎好3170、4167，沈阳百脑汇4F R21，南京华海2F 53-3，重庆赛格2A20（存储卡），成都@世界3F 068（存储卡），西安科贸A楼1F“太阳机电”（内存）。

Autodesk召开系统方案研讨会

2006年3月1日，设计软件和数字内容公司欧特克（Autodesk）在北京举办了高端系统产品解决方案研讨会，并首次向中国用户介绍基于双核Linux工作站的Discreet Flame 9.5。此次研讨会展示了Autodesk在支持开发Linux平台方面取得的成果。会上介绍的下一代应用平台，在开放性与协作性上都有较大提高，将为中国的广电业、电影业与后期制作公司带来丰富工具和平台选择。Autodesk传媒娱乐部大中国区总经理曾启柚先生也参加了会议，并同与会者交流了最新创意工具的发展状况。



投资合作

AMD与联想合作进入全球市场

2006年3月7日，AMD公司宣布，AMD和联想首次在全球范围内合作，推出基于AMD64技术的联想全新商用台式机系列。联想3000 J105台式机基于AMD速龙64或AMD闪龙处理器，为全球中小企业用户提供了比较领先的性能。预计将在全球多个市场上市，其中包括美国、加拿大、墨西哥、英国、法国、德国、俄罗斯、澳大利亚、新西兰和东南亚地区。联想是全球最早在台式机中采用AMD闪龙处理器的PC厂商之一。在过去两年里，联想在中国市场销售的台式机有大约50%采用了AMD处理器，这也是两家公司将合作范围扩展到全球的基础。



上市信息

戴尔双核笔记本电脑登陆中国

2006年3月7日，戴尔公司宣布面向

重整山河——Corel公司再战中国市场

■本刊记者 冰河

上个世纪末第一次互联网热潮兴起之前，Corel公司的DRAW系列软件曾和Adobe公司的Photoshop系列软件一样，是图片编辑软件市场上的热门产品，同样也是最严重的盗版受害者。随着互联网泡沫在世界范围的破灭，众多IT企业也陷入了困境。由于中国地区业绩持续不景气，原本立志开拓中国市场的Corel公司不得不在2000年末撤销了中国办事处。

风水轮流转。如今的中国互联网已然是全球最为瞩目的热点之一，软件行业的发展环境也已与从前不可同日而语。2005年9月，Corel公司悄然又在中国开设了新办事处，意图再创曾经的辉煌。为此，本刊记者特别采访了Corel公司中国区总裁赵信荣先生，尝试了解Corel重返中国的前因后果。

《大众软件》：能不能谈谈Corel当初离开中国市场和此次重返中国的动机？

赵信荣（以下简称赵）：正像你已经了解的那样，当初Corel撤销中国办事处是因为整体行业的不景气，还有当时的知识产权环境还不成熟。而现在这两个不利因素都已得到很大的扭转，所以Corel又恢复了中国区的管理机构。不过说离开和重返也并不贴切，事实上Corel从来没有放弃中国市场，我们的产品一直在中国有销售，企业对中国软件行业的发展也一直很关注。

《大众软件》：相对一直在中国市场拥有更大份额的Photoshop，Corel的软件新产品有何竞争优势？

赵：Corel公司对PSP的产品定位主要是图像编辑软件。Photoshop是非常强大的图像编辑和设计软件，有很强大的设计功能；Corel的产品等于是把Photoshop的功能分成两块。一个是在Coreldraw里面的Photo Paint图像编辑软件，有很强的设计功能，可基于图片做一系列的特效设计来实现创意。还有一个产品是Corel Paint Shop Pro10，主要是偏向数码照片的修改和设计，可用很简单的操作实现一些需要专业图片编辑软件才能做到的效果。



Corel公司中国区总裁赵信荣先生

《大众软件》：提供不可替代的后续服务是正版软件对抗盗版的有效手段，请问Corel在此方面有何计划？

赵：相对来说，专业级别的软件由于盗版带来的损失就更大，因此我们对Coreldraw这款产品增大了后续服务的力度。Coreldraw具有再开发性，可增加不同的插件和辅助软件，尤其针对一些专业性的行业，如出版、印刷、针织等。在北美我们有一系列围绕Coreldraw进行再开发的公司，专门开发一些插件、素材库或者工具，都是增值性的服务。此外，针对企业用户，我们还会提供更长久的定期培训合作计划，相信可充分抵御盗版的冲击。P

江民发起“新春剿毒大行动”


众多媒体记者和分销商代表挤满了发布会现场大厅

■本刊记者 冰河

2006年2月28日，国内知名计算机反病毒软件厂商江民科技宣布，即日起启动“新春剿毒大行动”，对我国企业级杀毒市场发起全线攻势。新春剿毒大行动实施三大举措：一、推出可适用于Windows、Linux、Unix、FreeBSD等多种操作系统的网络版杀毒软件——“网络护卫舰——江民杀毒软件KV网络版2006”；二、在全国各地成立30家直属KV网络版杀毒软件客户服务中心，联合100余家江民电脑急救全国连锁组织加盟店，为网络版用户提供本地化服务；三、大幅降低网络版价格门槛，把10到100点的网络版杀毒软件以每点不到100元的价格特供企业级市场；特别推出用户部门版，可供5个用户同时使用，价格上只相当于两套单机版。

据江民公司研发部总经理黄晓润介绍，被称为“网络护卫舰”的江民杀毒软件KV网络版2006，无论从杀毒能力上还是网络管理功能上都取得了突破性的进展。杀毒技术方面，在全网统一杀毒、统一升级、统一配置、全网漏洞扫描等网络版基本功能上，独创了全网木马监控、全网检测未知病毒、全网系统启动前杀毒（BootScan）等技术。此外，更在网络管理上取得了重大进展。产品采用了可无限分层的多级控制中心、可对大型网络进行分级、跨地域、跨网段布防；各级控制中心对应相应层级，且每级都可实现对下级单位的统一管理。核心管理权限集中在控制中心，网管员通过账号和口令获得操作授权；提供多种客户端操作控制模式，网管员根据情况给予统一或者区别授权。为了减轻网管员的劳动强度，江民杀毒软件KV网络版2006还增强了“移动安全网管”功能。网管员可将移动控制台安装在任一移动终端中，随时随地实现对公司整个网络的智能化安全管理。

据江民科技总经理陶新宇介绍，此次江民对企业级市场发起全线攻势，概括来说实施“两高一低”策略。“两高”即“高品质”和“高效服务”，“一低”即购买门槛低。由于高端市场是理性消费市场，大型行业用户更看重厂商处理应急事件的速度和服务能力。

中国市场推出双核笔记本电脑Inspiron 6400。该电脑重2.8千克，采用英特尔酷睿双核处理器T2500（2.0GHz）；内存方面，采用容量最高可达2GB的667MHz DDR2双通道内存，以及最高256MB共享显存的英特尔950图形媒体加速器；采用15.4英寸的宽屏液晶显示屏［可选配戴尔TrueLife技术或支持UltraSharp技术的WSXGA+（1680×1050）液晶显示屏］；同时支持MediaDirect技术，用户无需启动Windows操作系统，即可进行多媒体文件的播放。**市场参考价：8999元起。**

记者点评：双核真够先进，不过听说英特尔都要搞“百核”了……

蓝宝石X550黄金静音版显卡面市

蓝宝石新推出一款采用国际名厂zalman（思民）热管静音散热系统的蓝宝石X550黄金静音版显卡。该显卡的核心发热量不高，采用散热片来主动导热，完全杜绝了噪声的干扰。其默认核心/显存频率为400/500MHz，具有相当的超频空间，并提供了完整的TV-Out、DVI、VGA接口。**市场参考价：549元。**

金河田推出网吧专用摄像头

金河田科技日前推出专门针对网吧特点设计的GD-2026摄像头。该产品采用中星微最新301PLH（俗称303）主控芯片和Micron 360 CMOS传感器，特别增加了夜视功能和多种特效及电子变焦技术，具有方便的手动/自动平衡调节，并完全兼容各类视频软件。还特别针对网吧客户实际使用需求方面，做了很多特别的设计。比如镜头防盗保护，超清晰夜视成像效果，超宽底座设计，1.8米超长USB导线等，更适合网吧使用。



记者点评：北京已全面解禁网吧通宵营业，立刻就有夜视网吧摄像头上市，真会抓商机。

威刚新闪存旋转碟面世

近日，存储制造厂商威刚科技发布了PD系列闪存盘新款产品PD10旋转碟。许多用户都碰到过闪存盘盖帽遗失的情况，威刚旋转碟正是针对这一遗憾而特意推出的。该闪盘利用独特的旋转设计，将USB口隐藏于机身内部，取消了传统的分离式盖帽，只要轻轻转动机身即可旋转出USB接口使用，彻底解决了以往随身携带闪盘盖帽容易脱落、丢失的困扰。旋转碟最大可支持2GB容量，支持USB 2.0高速率传输。

三星Anypro新品“玩火”

三星Anypro日前推出新品系列“火系”键盘“炎皇键”。该产品外观采用永久的流行3色（黑、灰、白）搭配，键盘表面用3种颜色区分出不同区域。数字、字母和空格按键为乳白色，其它键位则采用银灰色，不但让键盘外观布局更规范美观，操作时敲击相应的按键也更方便。在键盘的顶部黑色区域设置了9个功能快捷键，包括一键上网、邮件、多媒体播放控制等，给用户日常应用带来更多便捷。此外，三星还为Anypro每款键盘提供了一个透明的防护罩，可对键盘起到很好保护作用。**市场参考价：98元。**

记者点评：刚刚推出“圣系”键盘，如今又有“火系”，三星设计师一定酷爱《魔兽世界》。



促销新闻

优派19英寸宽屏液晶2699元

近日，优派宣布将银色外观的VA1912w由原来的2999元调整为2699元，全国仅剩1000台；而黑色的VA1912wb则由3399元下调至2799元。



VA1912系列19英寸宽屏液晶显示器，秉承了优派在显示领域多年积累的科技成果，提供了DVI数字接口、内置多媒体音箱及3年全免费服务。

256MB德劲DE852仅售299元



在学校开学之际，德劲公司将1.5英寸彩屏机DE852价格大幅度下调：256MB/299元，512MB/399元。德劲DE852外观设计简洁大方，采用1.5英寸全彩液晶屏；支持MP3音乐播放，MTV影视播放功能（支持AMV格式）及JPEG图片浏览功能；另外配有同步歌词显示功能，支持电子书功能，数码录音功能，A－B复读功能等。

硕菁主板"二合一"促销

近日，硕菁再次掀起促销狂潮。此次促销的是由硕菁SK-K8M1689-SRL主板（原价399元），搭配SK-M9550-BT-A128M显卡（原价449元）。两者捆绑销售的价格为699元，可比分别购买省去149元。此外，还可免费得到硕菁风衣一件。





小心！txt文件也有可能是使了花招隐藏起来的病毒。虽然真正的文本文件没有危险性，但是经过伪装的txt文件却有可能让你的电脑中招。它们看上去是txt文件，实际却是隐藏了真实扩展名的其它类型文件，在文件名上玩了小把戏（只需将该文件命名中加入".txt"便能瞒天过海）。通常，具有危险的程序都可通过这种方法来欺骗用户，而它们的传播途径又是多种多样：1.利用邮件附件传播，将危险的邮件附件扩展名隐藏，实际为exe等文件。这类文件最为危险，因为人们通常习惯直接打开附件浏览内容，因此这种欺骗总能屡屡得手。2.利用网络下载。在一些不可靠的小网站上下载免费软件时，或许里面就含有这类危险性病毒。例如，"软件使用说明.txt"或是"安装说明.txt"这类极具欺骗性的名字，是它们的拿手好戏，普通用户有谁会留意这些细节呢？3.利用即时通信软件（IM）向好友发送。从好友处接收到一张图片、一份文档，同时"好友"又发来一段话请你看看。普通用户谁能想到这是一个陷阱呢？因为它们看上去就是普通的图片（jpg、gif、bmp等）或文档。对于这类病毒，足够的细心将是防范它们的最有效武器——不要直接在邮件中打开附件、在文件夹属性中选择显示完整扩展名等。现在，安装了金山毒霸的用户，则不必再为这种冒牌文本文件担忧了。先进的文件实时监控、邮件收发双向过滤、聊天防毒、嵌入式防毒等多种技术，将能充分保证用户的系统安全。

微软MOS北京认证韩国公司负责实施

■本刊记者 生铁



与会代表会后合影

2006年2月22日，韩国YBM/Sisa.com公司与微软MOS中国普及代理公司思递波（Certiport）签定了合同，宣布今后5年由该公司负责在北京地区独家实施MOS认证考试，并为此成立了北京法人YBM China公司负责实施市场宣传销售活动。

MOS，全称Microsoft Office Specialist，是全球第三大考试认证与教学研究中心——美国思递波国际认证公司于1997年向全世界推出的，并为微软唯一认可的全球Office软件专业考核认证项目。获得该项认证的人员可全面提升Office的实际应用能力和使用效率。

韩国YBM/Sisa.com公司成立于2000年6月，为YBMsisa的互联网事业相关公司；其母公司YBMsisa具有40多年的外语教育经验，并拥有自己的师资力量。

据悉，目前MOS考试拥有在全球128个国家和地区采用20种语言的考试版本，每年有100万人应试，是受到国际公认的考试。日本年应试人员有30万名，韩国2006年将有10万名应试者，比2005年增加1倍，现正以200%以上的速度增长。在谈到中国IT教育市场时，YBM/Sisa.com方面认为，虽然目前在北京IT有关教育机构已达到2000余所，但是结合实际应用能力的IT考试并不多，为此YBM/Sisa.com准备利用微软中国、思递波中国、ETS(Educational Testing Service)中国分社等当地的网络进行积极有效的市场活动。YBM/Sisa.com社长郑荣森对记者说："因韩国MOS认证考试已成功着陆实施，所以我们有信心进军北京，并以北京市场为先导，全面拓展在华业务。"

说"不玩"就不玩了？

■本刊记者 龙猫



不管在哪个行业里，"人去楼空"都是个相当可怕的词，对IT业而言尤为如此。每当这个词见诸报端，就会让人联想到这样一幅场景：一家公司的领导几天前还面对媒体谈笑风生，大讲未来发展的百年大计；员工也在各自岗位上紧张地忙碌，一片蒸蒸日上、欣欣向荣的景象。然而几天之后，人们突然发现这样一家"蒸蒸日上、欣欣向荣"的公司，从领导到员工在一夜之间全部人间"蒸发"，只剩下空空如也、一片狼藉的办公室和站在门口捶胸顿足、欲哭无泪的债主。

不幸的是，这个让人唯恐避之不及的词在IT业相关报道里出现的频率并不低，甚至一些知名企业也都玩起了"金蝉脱壳"的把戏。就拿最近的来说，从2003年的天人互动，到2004年雅美达显示器，再到2005年的上海奥美，这些原本在IT业里响当当的名字都重复上演了各种各样的人去楼空，而这次似乎轮到了著名的翻译软件厂商——交大铭泰。

几天前，一位读者给编辑部打来电话，称交大铭泰长期拖欠其翻译费。数度讨要未果后，他来到交大铭泰主页上提供的地址：北京市东城区东长安街1号东方广场C2座8层，却发现该办公地早已不属于交大铭泰。经过一番打探后，得知交大铭泰已于2005年搬至现代城；找到现代城，他被保安告知该公司已经搬走，目前不知去向。"这好歹是一家上市公司，还挂着'交大'的头衔，谁想到会说没就没了啊？"这位读者无奈地对记者说。

其实交大铭泰已很久没有动静了，而其拖欠翻译款的现象约从2004年便已在业内有所耳闻。作为一家老牌翻译软件厂商，并且还是上市公司，真的就这样凭空消失了？记者首先登录了交大铭泰的主页，发现从2005年5月30日以后就再没更新过。该主页上提供了多个联系电话，其中办公电话始终无法接通，技术支持电话已变为空号。该公司产品——东方网页王、东方快车、东方大典、东方光驱魔术师、东方网译、东方影都、东方遥控专家、东方立体专家的客服电话始终无人接听，雅信CAT和东方卫士、东方杀毒王的客服电话可拨通，但对方告诉记者，目前雅信CAT已更名为"东方雅信"，东方卫士和东方杀毒王的服务则由"盛世长捷"公司承担。"东方雅信"和"盛世长捷"两家公司的负责人均表示自己的公司早已脱离交大铭泰，和交大铭泰已无任何关系；对于交大铭泰目前的状况，他们也表示不清楚，其提供的交大铭泰的电话也无法拨通。此外，交大铭泰重金打造的"东方翻译工厂"（http://www.lingoworld.com）主页已无法访问，而目前该公司在香港交易所的股票也已处于停止交易状态。

尽管根据目前所掌握的情况，还无法完全判定交大铭泰是否已真的"人间蒸发"，但此一系列事件至少还是能说明一些问题的。作为国内最老牌的翻译软件厂商之一，成立于1998年的交大铭泰（当时叫实达铭泰）的翻译软件产品《东方快车》曾是2000年前后的装机必备软件之一。经过一系列扩张和并购之后，交大铭泰成为涵盖翻译、计算机安全、网页制作、影音播放、游戏等一系列软件产品线的大型软件企业。2000年，交大铭泰与圣教士科技合作代理了一款来自韩国的即时战略游戏《争战天下》，进入游戏领域；2001年12月，推出网游《帝国在线》（于2003年停止运营）；2002年10月，宣布和中国科学院翻译工作者协会计算机分会共同创立"东方翻译工厂"，号称是世界上第一家采用"翻译连锁"模式运作的大型信息本地化服务机构；2004年1月9日，作为国内首支"翻译概念股"，交大铭泰正式在香港联合交易所有限公司创业板挂牌，股份编号为8148，集资总额约达3100万港元。

然而好景不长，在上市不到一年的时间里，该公司就出现巨额亏损，逐步陷入困境，此后便一发不可收拾。今天看来，交大铭泰走到这一步也并非偶然。除自身可能存在的市场运作和管理问题外，交大铭泰在稍有成绩时便盲目扩张，将触手伸展到自己并不擅长的领域，导致产品线越拉越长，发展道路举步维艰。另一方面，《东方快车》等翻译软件的一大卖点，是对英文软件（如Photoshop）和网站进行汉化，但随着Adobe等公司对中国市场重视程度的加大，其软件的本地化工作已进行得十分完善，不再需要第三方汉化软件。此外，如Google等搜索引擎均提供了网页翻译功能，这些都给以《东方快车》起家的交大铭泰带来不小的打击；而后来进入翻译软件市场的金山公司，又在市场分额上逐步赶上并超过了交大铭泰，香港股市的发展之路又不甚理想。这一系列事件的发生使交大铭泰措手不及，共同造就了今天的局面。

其实在整个中国IT业中，交大铭泰不是一个特例。交大铭泰所暴露出的问题，在很多公司中都会存在，否则也不会三天两头就会有人去楼空这样的报道出现。每年甚至每时每刻都有公司因为种种原因退出市场，从此销声匿迹。我们可以把由于市场的残酷竞争造成的优胜劣汰称为正常现象，但我想，对那些动不动就人去楼空的公司而言，或许更应该从自己身上寻找原因——一家老牌软件企业，一家上市公司，竟将区区几千元的翻译款拖欠达数年之久，然后说走就走，说不玩就不玩了，这能说是出于偶然么？

菩萨保佑，希望这只是个别现象。中国的IT企业如果都这么"玩"，那就谁都不用玩了。P

丧钟为谁而鸣?

■本刊记者 冰河



各位大概不明白这次的话题是说什么。坦白地说，我不是没见过血腥的场面，不过一个貌似娇弱的女子在温柔地爱抚一只幼小的生灵之后，再面不改色地用高跟鞋慢慢将小猫的脑袋碾碎，欣赏四处飞溅的血浆之后，若无其事地离开，整个过程中表现出的冷血和残忍实在让人发指。这样的事情在网络上也不是第一次流传。不久前曾有一个复旦大学的研究生，因为虐杀收养的小猫而激怒了众多网民。不过这次更让人发指的是——居然还有这么一个名叫Crushworld的网站，专门搜集展示此类行为的视频和图片，制作成光盘向国外出售牟利，还让行凶者交流感受。这就不是一个或者几个人心理变态的问题了，而是一个心理扭曲的群体有计划有步骤的行为。疯子还不可怕，可怕的是有组织的疯子以血腥来赚钱。

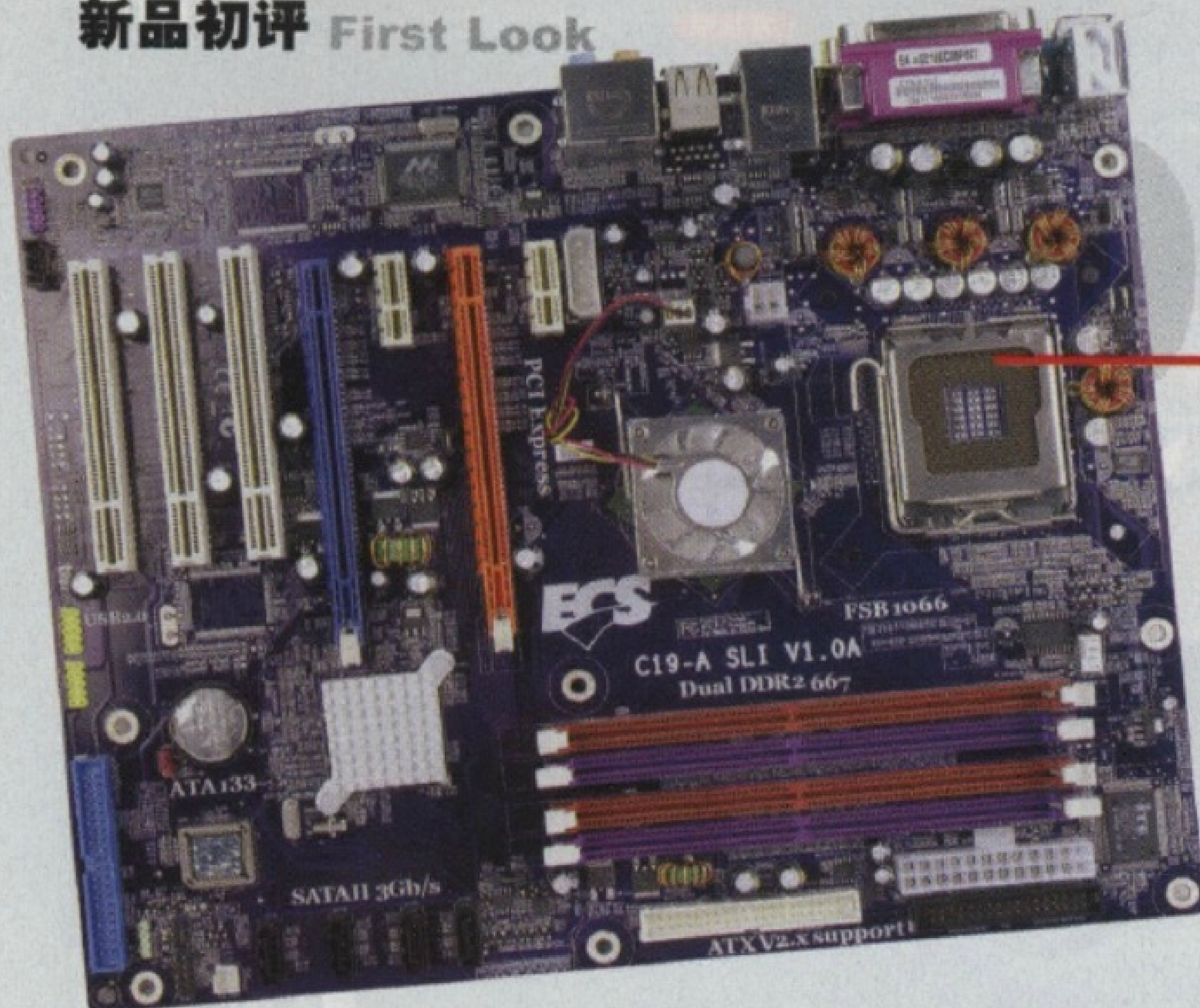
也许这就是网络的悲哀。虽然这是一个与现实息息相关的世界，但正如网民们常说的"在网络上，没有人知道你是一条狗"，现实中的"温良恭俭让"并不意味着在网络上也是谦谦君子淑女。正如此次事件的当事人，来自黑龙江省萝北县人民医院的王某据称"平时见到血都会晕"，但网络上的照片中，她面对脑浆鲜血和奄奄一息的小猫尸体所表现出的冷静，无论如何也不会让人以为她会"娇弱"到如此地步。不过王某的职业倒是充分体现了她虐猫行为中的悖论集合。作为医院的一名护士，她的确需要有面对脑浆鲜血脸不变色的职业素养，而杀猫之前对小猫的温柔爱抚倒也有几分白衣天使的风范。可惜当高跟鞋狠狠踩下之后，所有的爱心画皮都荡然无存。留在网民面前的只有一个"冷血名护"，与金庸小说里"杀一人，医一人"的"杀人名医"颇有一拼。至于之后"见血会晕"的敷衍，我们不妨是看作这个敢于虐杀弱小生灵的凶手为自己进行的虚伪掩饰，尽管没多少人相信。幸好王某在事件败露后已被停职，否则无法想象会不会某天她在工作中也忽然"意外"出个差错。

相信应该不会出现这种"意外"，虽然从生命的角度来说，一条人命和一条猫命具有同样的生存权利，但在法律上还是显著不同的。踩碎人的脑袋需要偿命，踩碎猫的脑袋除了被网民骂几句之外，也无法被追究什么，而且虐杀不会反抗的小动物没有什么难度。事实上这也正是此类人心理扭曲的特点之一：恃强凌弱。从心理防御机制来解释，平时看上去没有异样的"正常人"的行为并不一定就是真实的。一些平时非常温和，看起来老实胆小的人并不代表他们没有攻击行为和愤怒情绪，只是他们在既往的人生经历中，把这些不被社会认可的一面压抑起来，并且形成了习惯。可是隐藏在内心深处的暴力倾向，一旦在某一环境或者场合中激发，情绪就会完全释放，发泄行为也变得不可控制。也许现实中他们手无缚鸡之力，无权无势，一文不名，但心理隐藏的阴影使得他们面对比自己弱小的对象时就变得格外凶残。一旦某一天他们忽然手中有了权力、有了金钱，那么牺牲品就不再是可怜的小猫，而是曾经和他们一样无权无势的普通人。正因为如此，面对展示在网络上的暴行，广大网民才会如此愤怒。除了对惨遭毒手的小生灵深深地同情之外，更多的人严厉谴责的是残忍行为背后欺凌弱小的冷酷心理。一旦这种情绪不受社会的约束蔓延开来，那么倒霉的可就不止猫了。正如有网友引用二战时德国牧师马丁尼纽慕拉的名言"在德国，他们先开始对付共产党人，我没有出声，因为我不是共产党人。后来他们对付犹太人，我也没有出声，因为我不是犹太人。后来他们对付工运者，我也没出声，因为我不是工运者。后来他们对付天主教徒，我还是没有出声，因为我是基督新教徒。最后他们对付我，这时已经没有人剩下为我出声了……"

令人遗憾的是，除了进行谴责之外，目前尚无有效的手段对待此类残忍的行为。如果要制裁这类行为，只有以宣扬、传播暴力为由进行起诉，但杀害小猫并拍成视频制作光盘出售的行为是否属于宣扬、传播暴力，还是很难界定。在《计算机信息网络国际互联网安全保护管理办法》中规定了8类有害信息，其中只规定"宣扬封建迷信、淫秽、色情、赌博、暴力、凶杀、恐怖，教唆犯罪的"内容不能宣传和传播，但虐待动物这样的行为，是不是暴力还很难归入其中。除了谴责变态者的暴行之外，尽快对此类残忍行为进行立法规范，也是刻不容缓的事情。

古时孔子面对贵族用活人殉葬的暴行愤怒地说"始作俑者，其无后乎"，残忍杀害小猫的变态者，如果有一天也有一只大脚踩到你的脑袋上，你会作何想？

善待身边的每一个生灵，也就是善待我们自己。



Intel平台新力量——精英C19-A SLI主板

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：精英电脑（ECS） 上市：2006年3月
售价：699元
附件：驱动光盘、英文说明书、数据线等
推荐：Intel平台高端游戏爱好者
咨询电话：010-82676888

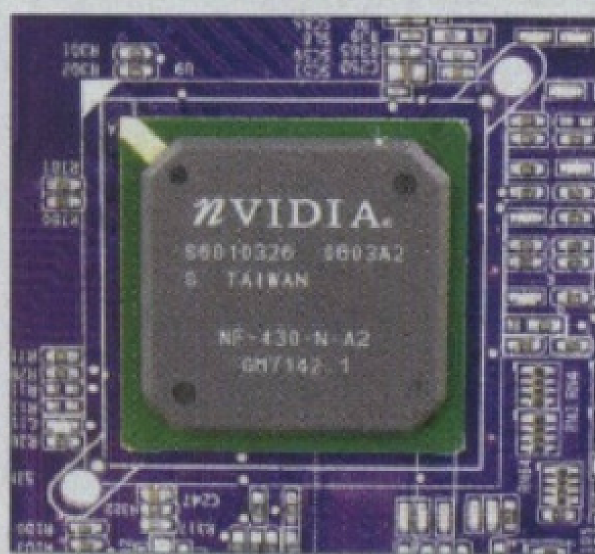
不甘于仅在AMD平台风光的NVIDIA，最近又发布了基于新版Intel平台、代号为C19的DDR2芯片组。它依旧采用nForce4命名，仅在芯片型号上追加了Intel Edition标识。

C19芯片组依然采用传统的南北桥设计（与Intel CPU未集成内存控制器有关），由1GHz HyperTransport总线连接。最初发布的C19被分为两个版本：nForce4 SLI XE（MCP04南桥）和nForce4 Ultra（MCP51-N南桥），前者主攻中高端市场，后者则面向一般家庭用户。NVIDIA不仅给Intel平台用户带来了SLI支持，也被引入其中，硬件防火墙、nTune及nvRAID工具等特色功能，而且HD-Audio被作为C19芯片组默认音效，但用户需单独安装音频驱动。

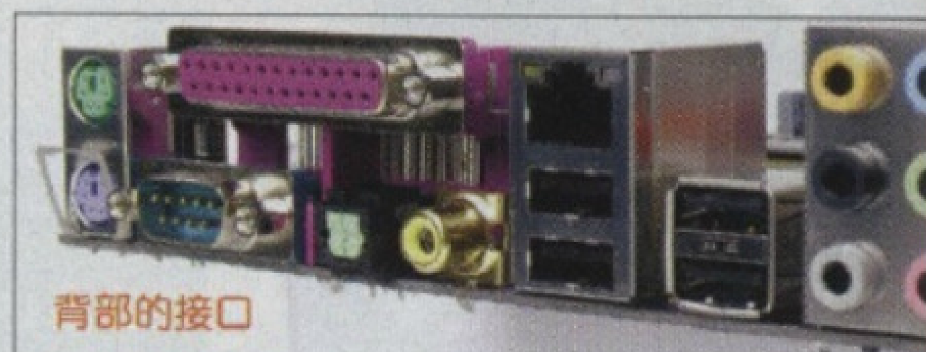


C19北桥芯片

精英这次送测的C19-A SLI主板为nForce4 Intel SLI XE版，支持LGA 775接口全系列CPU，前端总线为1066MHz，2组双通道DDR2 533/667 DIMM插槽，内存最高容量可达16GB。板上提供2条PCI-E x16、2条PCI-E x1与3条PCI插槽；由南桥芯片支持的2个ATA 133与4个SATA2接口（支持RAID 0/1/5/10磁盘阵列模式）分布在主板边缘。它采用ALC850音频Codec，支持8声道及光纤SPDIF输出，千兆网卡则由Marvell 88E1115-RCJ片提供。主板背部提供4个USB 2.0接口，并预留出3组扩展针脚（可提供6个USB 2.0接口）。这款主板在布局上有所不足，2条PCI-E x1槽与PCI-E x16插槽距离过近，考虑到中高端显卡均配备体型巨大的散热器，如组建SLI系统，PCI-E x1槽便无法使用，希望厂商能加以改进。



nForce4 SLI XE的MCP04南桥



背部的接口

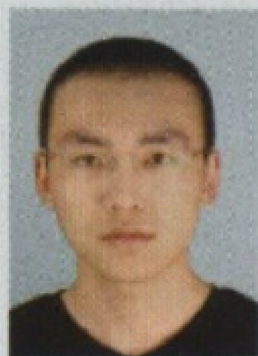


PCI-E x16槽与PCI-E x1槽距离过近

测试采用Intel P4EE 3.73GHz处理器、Kingmax DDR2 533 512MB ×2、迅景GeForce 7800GT 256MB（核心/显存频率为450/1050MHz）、WD 1200JB硬盘；安装英文Windows XP专业版+SP1，安装nForce公版6.53 WHQL芯片组驱动和Forceware 81.98 WHQL显卡驱动。

产品/测试项目		精英C19-A SLI
Business Winstone 2004		32.7
Content Creation Winstone 2004		34.6
SisoftSandra 2005 SR2	内存带宽Int Buffered aSSE (MB/s)	5908
	内存带宽Float Buffered aSSE (MB/s)	5910
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	35
3DMark03 build360	1024X768/32bit	15851
3DMark05 v120	1024X768/32bit	7165
DOOM3	Low Quality 640X480	114.4
	High Quality 1024X768	113.9
Half-Life 2 C17	1024X768	60.43

从测试结果看，基于nForce4 Intel SLI XE芯片组的精英C19-A SLI性能较i945X主板有所提高，而与i955X相比在某些项目中也有微弱优势，如组建SLI系统，图形性能会获得更大程度的提升，这也是发烧友们极为期待的。



作为首批上市的nForce4 Intel SLI XE主板，精英C19-A SLI在设计上还有需要进一步改进的地方。不过借助C19芯片组出色的性能和对全系列LGA 775 Intel处理器的支持，相信它会在Intel平台上有不错的市场表现。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

NV投下的低端惊石——GeForce 7300GS显卡

■晶合实验室 别理我



厂商： 双敏（Unika）
上市： 2006年2月
售价： 499元
附件： 驱动光盘、说明书、保修卡
推荐： 预算紧张的低端玩家
咨询电话： 010-82667894

ATI X1000系列与NVIDIA G70系列的战争只是刚刚开始，除旗舰产品的决斗外，争夺最为激烈的当属大多数装机用户最关注的中低端领域。在ATI X1300系列强势出击的情况下，NVIDIA上一代的GeForce 6200/GeForce 6600 LE系列逐渐有些招架不住，GeForce 7300GS的诞生能否扭转局面呢？

GeForce 7300GS延续了G70的技术架构：支持CineFX4.0渲染引擎、DirectX 9.0c、智能反锯齿、PureVideo、OpenGL 2.0及TurboCache等主流技术。但7300GS的像素渲染管道缩减为4条，顶点处理单元为3个，制造方面则采用90nm工艺。GeForce 7300GS标准版的核心/显存频率为550/800MHz，显存位宽64bit。可以看出，7300GS在管线和显存带宽上都做了限制，特别是显存设计，可节约相当可观的成本，包括PCB板、显存颗粒及供电系统，但对性能的影响也比较大。

参数对比表

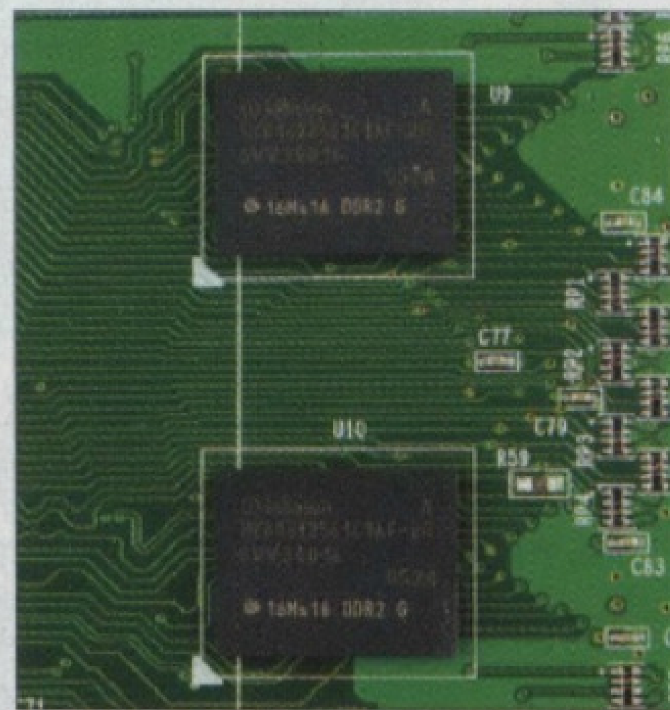
规格	GeForce 7300GS	GeForce 6200 TC	GeForce 6600
制造工艺	90nm	110nm	110nm
核心频率	550MHz	375MHz	300MHz
显存频率	800MHz	700MHz	500MHz
显存位宽	64bit	64bit/32Bit	128bit
像素渲染管道	4	4	8
顶点处理单元	3	3	3

这次我们收到的GeForce 7300GS显卡是来自双敏的速配PCX7316GS Turbo，采用2.8ns英飞凌DDR2显存，容量为128MB，核心/显存频率为550/700MHz。虽然其显存频率略低于官方版本，但PCB板仍是公版设计，显示核心和显存采用分离式独立供电，电容也是质量较好的铝壳电容，良好的做工可在一定程度上保证它的超频能力。其风扇采用磁悬浮设计，工作时非常安静，散热片面积较大，满负荷工作也能将GPU的工作温度控制在48℃左右。


公版供电设计


显示核心面积较小

测试平台采用P4 XE 3.7GHz处理器、Intel 955X主板、DDR2内存512MB×2，安装Windows XP+SP2，显卡驱动为NVIDIA公版ForceWare 82.65。我们试图对它进行超频测试，然而由于这款显卡太新，即使是最新版的PowerStrip和RivaTuner软件也无法调整其频率，只好以后再进行相关测试了。虽然目前能辨识这款显卡的驱动还是Beta版，但它依然在测试中表现出良好的稳定性和兼容性，其较GeForce 6200系列有较大提升，在主流分辨率下不开启FSAA和AF时，应付目前大部分主流3D游戏不会有什么问题。


2.8ns显存颗粒，标准版应该采用2.5ns

项目	3DMark03 build 360	3DMark05 v1.20	Half-Life 2 Canals, fps	DOOM3 High Quality, fps
1024X768	4344	2229	47.65	32.6
1280X1024	3039	1729	28.81	N/A
1600X1200	1932	1301	N/A	N/A

GeForce 7300系列的市场划分不是通过构架而是频率，高低分档主要根据核心/显存频率的设定，对显存位数的"阉割"让GeForce 7300系列可采用比公版更为"节约"的刀形PCB设计，相信读者看到本文时，市场上应该已会出现类似产品。



NVIDIA试图让GeForce 7300和ATI RADEON X1300系列站在同一起跑线，由于送测产品并非标准版，我们只能暂时给出这样的答案：两者的性能相近，ATI略占上风。但考虑到GeForce 7300系列刚上市即在499元左右的价位徘徊，其性价比对低端用户是很大的诱惑，再加上G70优秀的技术架构，与X1300相争，鹿死谁手尚未可知。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

光雕刻录机冲线400元
——明基DW1655

■晶合实验室 小虫



厂商： 明基电通（BenQ） **上市：** 2006年3月
售价： 409元
附件： 软件光盘、光雕盘一张、快速入门指南、三包卡、固定螺丝
推荐： 家庭高速刻录用户
咨询电话： 400-888-0666

在2005年3月面世的惠普w5086cn品牌电脑上，我们首次体验到"光雕/光刻（LightScribe）"技术，当时光雕刻录机和盘片均为天价，支持光雕的软件也很少。经过近一年的发展，越来越多的厂商在刻录机中加入了光雕技术，光雕刻录机价格与普通产品已相差无几，普通光雕CD-R盘片价格不到4元，DVD-R盘片不到15元，光雕已渐渐成为必备的光存储技术。


图1

明基DW1655是其上一代光雕刻录机DW1625的升级版，与DW1650相比则多了光雕技术，价格贵10元，且附送一把多功能刀具。在外观上，DW1655与DW1650完全相同，短机身和背部的U形设计较为独特（图1）。规格方面，这款刻录机拥有2MB缓存，支持16×DVD±R写入、8×DVD+RW复写、6×DVD-RW复写、8×DVD+R DL写入、4×DVD-R DL写入，48×CD-R写入和32×CD-RW复写、寻道时间120毫秒。除光雕技术外，DW1655还支持明基的"萨利刀"（SolidBurn）防刻死技术、"Write Right"刻录优化技术、"BenQ Qsuite"控制优化技术及双重冷却系统。

我们采用威宝16×DVD±R、三菱32×CD-RW、Plasmon 52×CD-R光盘，测试软件为Nero CD-DVD Speed 4.10和Nero Burning ROM 7.0。DW1655刻录DVD±R均采用恒定角速度（CAV）方式，DVD+R的平均速度达到11.33×（图2），整盘刻录时间仅为5分59秒，而DVD-R平均速度只有10.98×，除了速度上的差异，DW1655刻录DVD+R的曲线也更理想。CD-RW刻录采用区域恒定角速度方式（P-CAV），表现优异，刻录到24%时即达到32×，整盘刻录用时3分34秒，平均速度高达29.58×；CD刻录采用恒定角速度（CAV）方式，整盘用时3分32秒，平均速度28.93×；实际用DVD-R刻录4.35GB视频文件用时（包括引入引出）7分22秒，平均速度10.08MB/s，合7.30×。

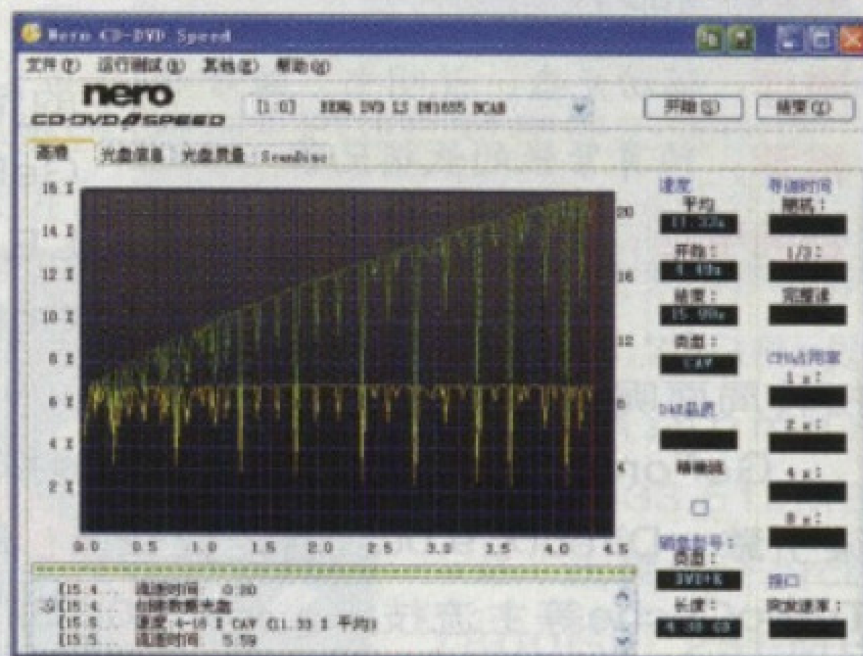


图2

这款刻录机读取时所有盘片均采用恒定角速度（CAV）方式，读取速度和曲线均较理想，DVD-R的随机寻道时间达130毫秒，稍微超过标称值。DW1655刻录时噪声较大，刻录稳定性和可靠性令人满意，发热量控制一般，取盘时可明显感受到光驱内部散发的热量。

经横向比较，DW1655的光刻效果比早期的惠普DVD Writer 640b明显提高，较其前一代的DW1625也有所改善，与前段时间我们评测过的三星TS-H552L在同一水平。新刻录机在光刻效果上主要提高了图像的层次和细节，但在刻录速度上仍没有进展，高质量刻录一张光面用时达30分钟左右。现阶段的光刻仍只能实现黑白图案，但有金色的光刻面作为底色，也能实现类似平面媒体双色印刷的效果。我们期待将来光刻技术能实现高速彩色可能，以满足不同用户的需求。对现阶段的光刻操作来说，我们推荐采用人物肖像图案，并将面部比例适当放大（图3）。


图3



DW1655总体表现较为出色，只有少数项目不够理想，我们推荐用户尽可能选择DVD+R盘片以得到更好的刻录效果。作为明基新一代高速DVD刻录机的旗舰产品，DW1655仅409元的售价让光雕技术彻底平民化，高速光雕刻录机全面进入400元已近在眼前了。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

AGP平台新军
——蓝宝RADEON X1300 AGP黄金版

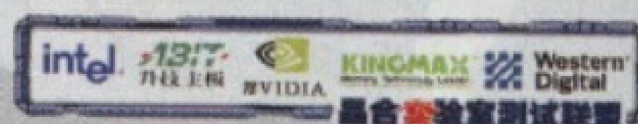
■晶合实验室 魔之左手

厂商： 蓝宝　**上市：** 2006年2月　**售价：** 799元
附件： 驱动光盘、无　**推荐：** 初级玩家，家庭娱乐用户
咨询电话： 020-38889956

尽管最近一年里新发布的显示芯片中已不再有原生AGP接口的产品，但大量使用较老式主板的用户仍是不容忽视的，蓝宝推出的AGP接口RADEON X1300黄金版便是为这些用户提供的低端SM3.0升级方案。这款显卡正面为整体散热器，而将涡轮式风扇置于后部；由于AGP的供电能力逊于PCI-E接口，因此它还增加了小4针辅助供电接口。显卡正反面安装了8颗英飞凌2.8ns DDR2显存，总容量达256MB，128bit位宽。位于显卡背面的PCI-E→AGP转换芯片没有安装散热片，运行时温度较高。

测试平台为P4 EE 3.73GHz处理器、Intel原厂955X主板、DDR2内存512MB×2；系统为英文Windos XP+SP1，安装Intel芯片组驱动7.2.2.1006，显卡驱动为ATI催化剂6.2版。进行超频测试时，它可稳定运行在核心/显存频率550/650MHz，且仍有一定超频空间。

项目	蓝宝 RADEON X1300 AGP版	
核心/显存频率(MHz)	445.50/486	超频550/648
3DMark 05 v1.20总分		
1024X768	1813	2201
3DMark03 build 360 总分		
1024X768	3687	4664
1280X1024	2458	3168
Half-Life 2 Canals		
1024X768	40.59	51.07
DOOM3 High Quality		
1024X768	26.8	33.9





就一款低端显卡来说，蓝宝RADEON X1300 AGP黄金版性能不错，但其799元的售价和市场定位略有差距，毕竟这个价位已接近性能更出色的GeForce 6600（非超频状态）。超频后这款产品的性能有明显提升，能较流畅地执行较新的3D游戏，但仅是在1024×768分辨率下，并不适合采用高分辨率和FSAA等图像优化模式。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

中端强者
——双敏火旋风PCX1628XT Pro显卡

■晶合实验室 魔之左手

厂商： 双敏　**上市：** 2006年2月
售价： 1299元　**附件：** 驱动光盘、无
推荐： 初中级玩家，家庭娱乐用户
咨询电话： 0755-33356326

作为ATI的中端系列，RADEON X1600的规格和早期同档产品相比有非常大的提升，12条渲染管线和很高的频率使其性能在千元级产品中非常突出，双敏火旋风PCX1628XT Pro是其中定位稍高的X1600 XT版。显卡上安装了大型散热器，在保证冷却效果的同时可降低风扇噪声；它配备4颗英飞凌1.4ns DDR3显存，总容量达到256MB，默认核心/显存频率为590/1380MHz。尽管频率相当高，但运行过程中散热片、显存表面和核心背部的温度仅在38°C左右。测试平台为P4EE 3.73GHz、Intel原厂955X主板、DDR2 533内存512MB×2；测试系统为英文Windows XP+SP1，安装Intel芯片组驱动7.2.2.1006，显卡驱动为ATI公版催化剂6.2版。

显卡/项目	双敏火旋风PCX1628XT Pro No FSAA，No AF	双敏火旋风PCX1628XT Pro 4X FSAA，4X AF
3DMark05 v1.20总分		
1024X768	5448	4442
1280X1024	4447	3537
1600X1200	3562	2889
3DMark03 build 360 总分		
1024X768	9645	5690
1280X1024	7041	4150
1600X1200	5289	2801
Half-Life 2 Canals，fps		
1024X768	95.84	57.07
1280X1024	57.83	36.49
1600X1200	56.50	27.65
DOOM3 High Quality，fps		
1024X768	68.1	50.4
1280X1024	46.4	31.9
1600X1200	34.0	N/A





这款显卡的表现不错，不仅能在高分辨率下执行要求较高的3D游戏，甚至在打开FSAA后仍拥有50fps以上的速度，相当流畅。与双敏自家的X1600 Pro相比，核心和显存都有明显提升的火旋风PCX1628XT Pro拥有更高的性能（特别是在开启FSAA后）和相对不太高的价格，不过由于本身频率较高，超频空间也比较有限。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

登录空中网，请登录：WWW.KONGZHONG.COM 客服电话：010-68083018 E-mail:service@kongzhong.com

元/月 即可无限下载

	编辑短信	发送到
移动用户：	23图片代码	33552102

例如：移动手机发送239468到33552102即可获得该图

9468 9467 9460 9459 9458

9322 9283 9284 9321 9280

想下载更多精彩图片，请发送DT到33552102，收不到不收钱！ 每条只要1块钱

想免费获得梦中的PSP吗？

凡使用以下任何精彩服务，让你的手机炫起来的同时，均有机会获赠精美PSP一部哦！

"撩"人夜话

移动用户拨打 12590565635

联通用户拨打 101592550135

固话/小灵通拨打

11699835按5键（北方） 16838338按5键（南方）

想和楚楚动人的MM亲密接触一下吗？

最新彩铃强档推出！免费无限下载

免费的好事，不是做梦哦～

移动用户拨打 12590561835

联通用户拨打 101592550105

固话/小灵通用户拨打

11699835按1键（北方） 16838332（南方）

数码风暴

最新款手机、数码相机、MP3、MP4、数码生活有你有我。

快快发送 SM 到 33552102

体验缤纷多彩的数码风暴吧！

图片无限下载

移动用户 发送 15图片编码 到 33552102 15元/月 畅享疯狂美图

移动用户 发送 29图片编码 到 33552102 12元/月 收获彩信惊喜

例如：移动手机发送 159451 到 33552102，即可获得该图

或者：移动手机发送 299451 到 33552102，即可获得该图

靓丽佳人：9451 9448 9453 9447 9432 9446 9454 9433 9443 9441 9440 9439 9452 9437 9436

炫彩图片：9382 9379 9368 9373 9372 9383 9380 9369 9376 9374

想下载更多清晰彩图，请发送DT到33552102

短信下载 15元/月

例如：移动用户发送15 铃声代码到33552102即可下载

联通用户发送JE# 铃声代码到93552102即可下载

	编辑短信	发送到	下载完成
移动用户：	151384	33552102	无尽的爱
联通用户：	JE#0299	93552102	吉祥三宝

（适用范围：中国移动开通GPRS用户或WAP功能彩屏手机用户）

手机拨打 免费下载

	手机拨打	按提示输入
移动用户：	1259056180102	铃声代码

例如：移动手机拨打1259056180102按提示输入0112，即可试听并免费下载"笔记"

（适用范围：中国移动开通GPRS用户或WAP功能彩屏手机用户）

TOP10

1325	记事本
0174	半糖主义
0366	木乃伊
0136	脱掉
0281	孤单北半球
0850	我爱你
0356	北极雪
1269	三万英尺
1013	风筝与风
0494	江南

正在流行时

0299	吉祥三宝	布仁巴雅尔
1384	无尽的爱	成龙 金喜善
1381	老婆老婆我爱你	火风
1380	老公老公我爱你	谢雨欣
0005	美丽的神话	孙楠 韩红
0175	分手的季节	阿浩
1096	乡恋	满文军
0127	我的世界	K铃制造
1382	狂蓄你听着	K铃制造
1383	寂寞情人节	K铃制造
0104	两个人的地球	何洁
0039	我最摇摆	李宇春
0106	甜蜜的，我爱你	李宇春
0112	笔记	周笔畅
0072	爱我还是他	周笔畅

天后传奇

0876	快乐崇拜	潘玮柏 张韶涵
0163	起点	张韶涵
0344	遗失的美好	张韶涵
0387	Journey	张韶涵
0634	我的最爱	张韶涵
0713	欧若拉	张韶涵
0174	半糖主义	S.H.E
0780	Only Lonely	S.H.E
0842	痛快	S.H.E
0879	美丽新世界 HOT	S.H.E
1024	Super Star	S.H.E
1176	侏罗纪	S.H.E
1247	恋人未满	S.H.E
0850	我爱你	S.H.E
0940	绿光	孙燕姿
1086	神奇 HOT	孙燕姿
1218	天黑黑	孙燕姿
0426	勇气	梁静茹
0738	宁夏	梁静茹
0948	分手快乐	梁静茹
0346	许愿池的希腊少女	蔡依林
0685	招牌动作	蔡依林
0739	Love Love Love	蔡依林
0809	说爱你	蔡依林

热歌飚榜

0711	我不是一百分	陈小春
0946	算你狠	陈小春
0345	受了点伤	阿桑
0953	Fly Away	F.I.R乐队
1017	你的微笑	F.I.R乐队
1062	Lydia	F.I.R乐队
1106	我们的爱	F.I.R乐队
0448	千年之恋	F.I.R乐队
1260	第一次	光良
0142	手机留言	光良
0256	童话	光良
0138	谁还相信	江美琪
0715	亲爱的你怎么不在身边	江美琪
0845	笨小孩 HOT	刘德华
0938	无间道	刘德华

经典流行

0408	编号89757	林俊杰
0447	突然累了	林俊杰
0494	江南	林俊杰
0570	为爱痴狂	刘若英
1084	后来	刘若英
1101	很爱很爱你	刘若英
0133	有话直说	潘玮柏
0293	Kiss Me 123	潘玮柏
0253	两只蝴蝶	庞龙
0718	杯水情歌	庞龙
0735	Radio In My Head	朴树
0980	Colorful Day	朴树
0522	on your mark HOT	恰克与飞鸟
0126	爱有天意	秦海璐
0491	永不退缩	任贤齐

品味老歌

0597	我也很想他	孙燕姿
0292	爱的就是你	王力宏
0681	心中的日月	王力宏
0189	完美生活	许巍
0194	蓝莲花	许巍
1167	那一天	杨坤
1161	无所谓	杨坤
0697	春泥 HOT	庾澄庆
1109	情非得已	庾澄庆
0764	吻着道歉	张柏芝
0500	飘摇	周迅

想下载更多来电铃声，请发送66到33552102

（铃声单点：移动用户编辑短信66发送到33552102

按照短信提示回复铃声代码便可成功下载。1元/条）

例：我只想下载"吉祥三宝"怎么办？

编辑短信66发送到33552102回复0299便可成功下载！

浪漫鲜花免费得！

凡使用以上任何精彩服务即可累积获赠30元代金礼券，购买鲜花礼品全世界配送！

定制越多，获赠越多，先到先得哦！

详情请登陆空中网K分活动网站：http://jf.kongzhong.com



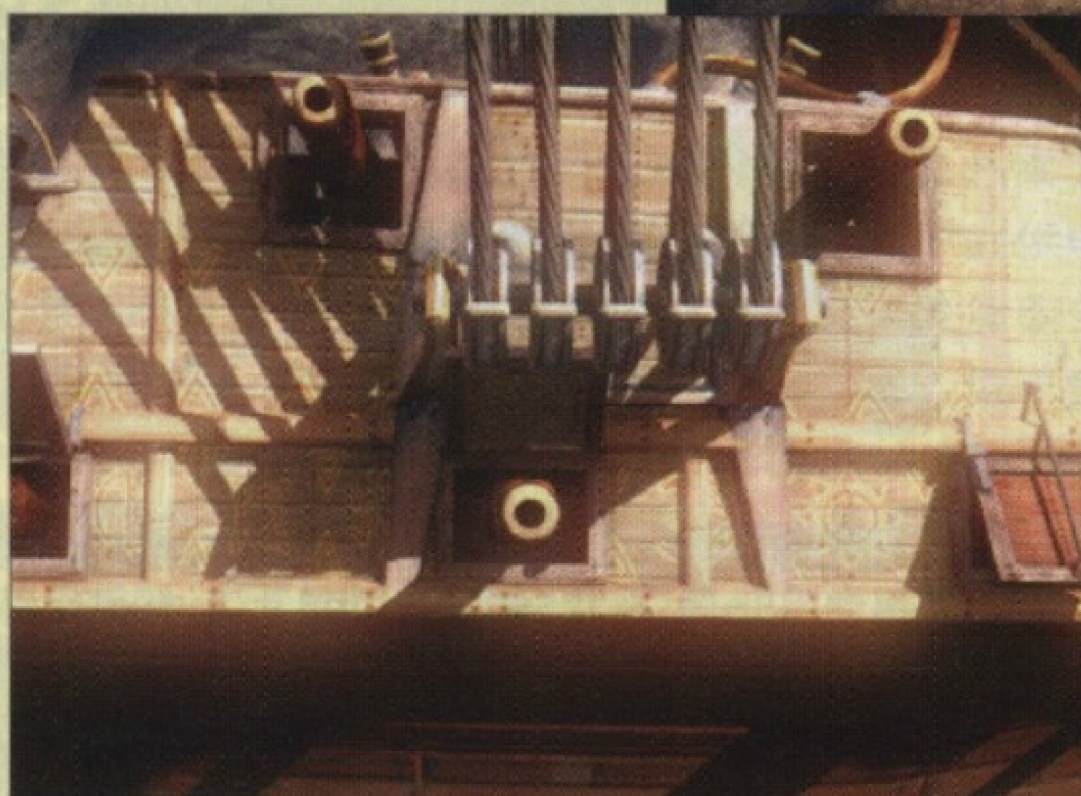
产品：三天免费，如三日不退定则开始收费。发送0000到3355（移动用户）或9355（联通用户）取消服务，[illegible]：发送CX0000到3355

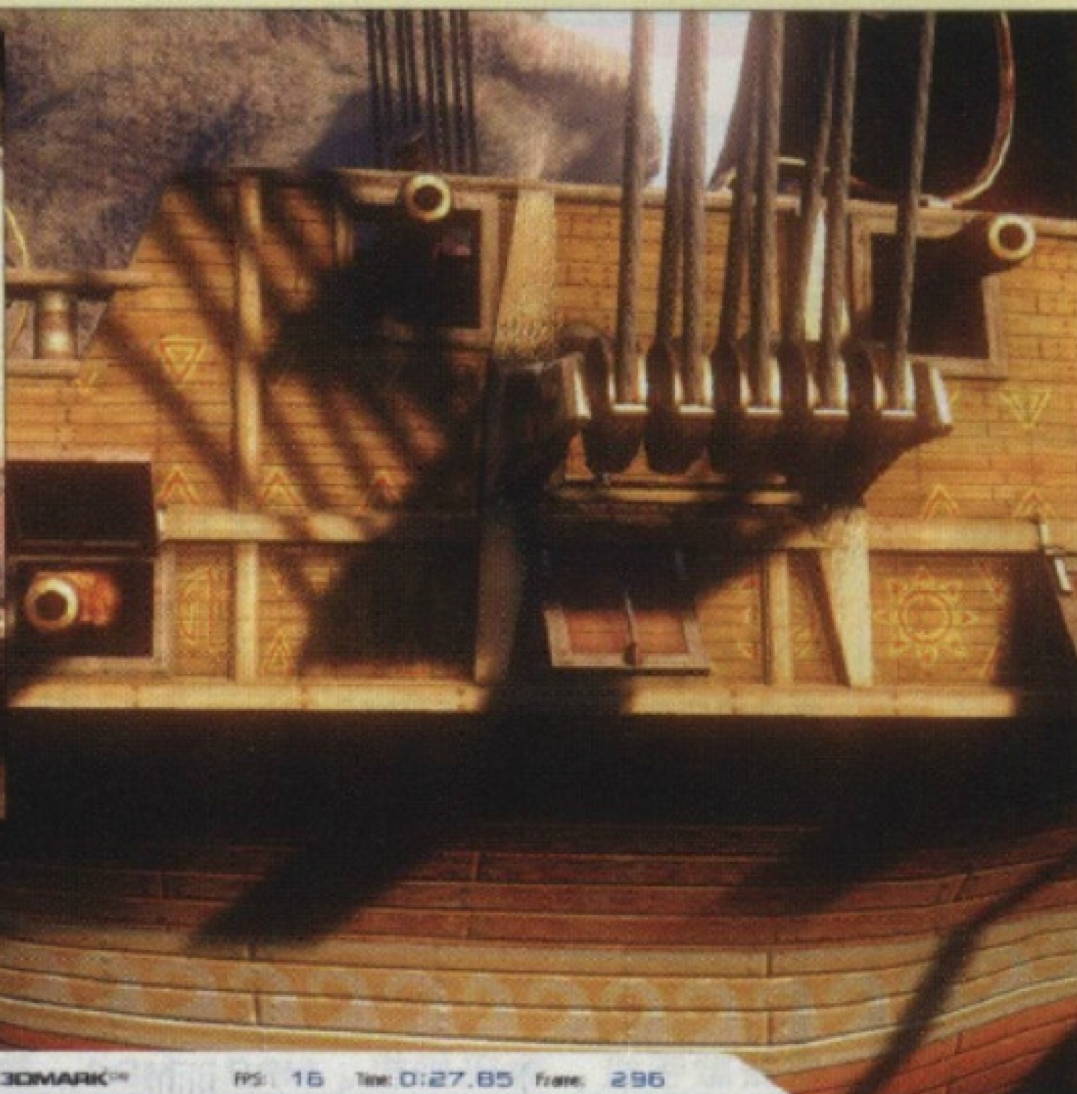
北京空中信使信息技术有限公司

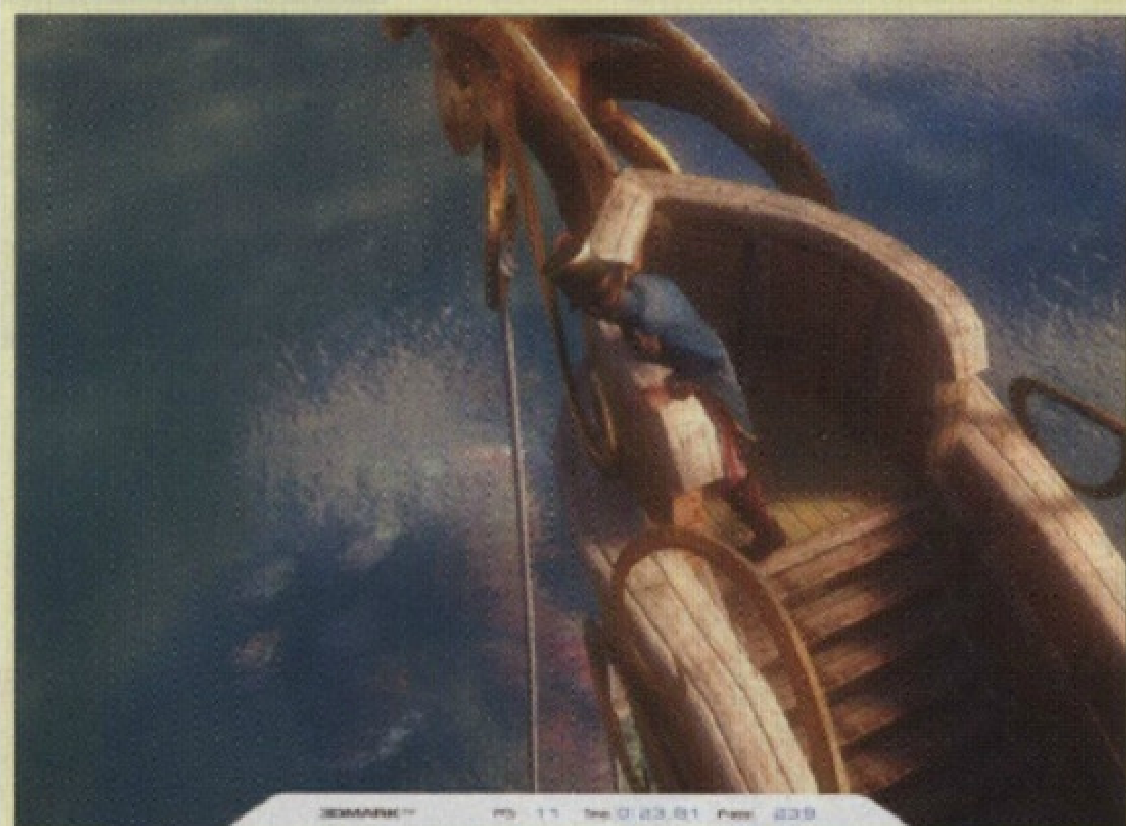
空中网注册ICP号：B2-20040152

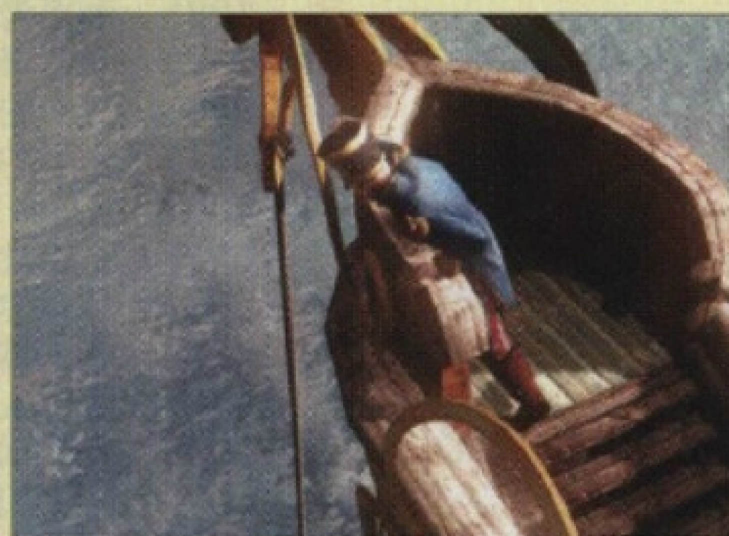
3DMARK06与3DMARK05测试场景对比

→柔和阴影的运用使影子的效果更加自然（左图为3DMark05，右图为3DMark06）









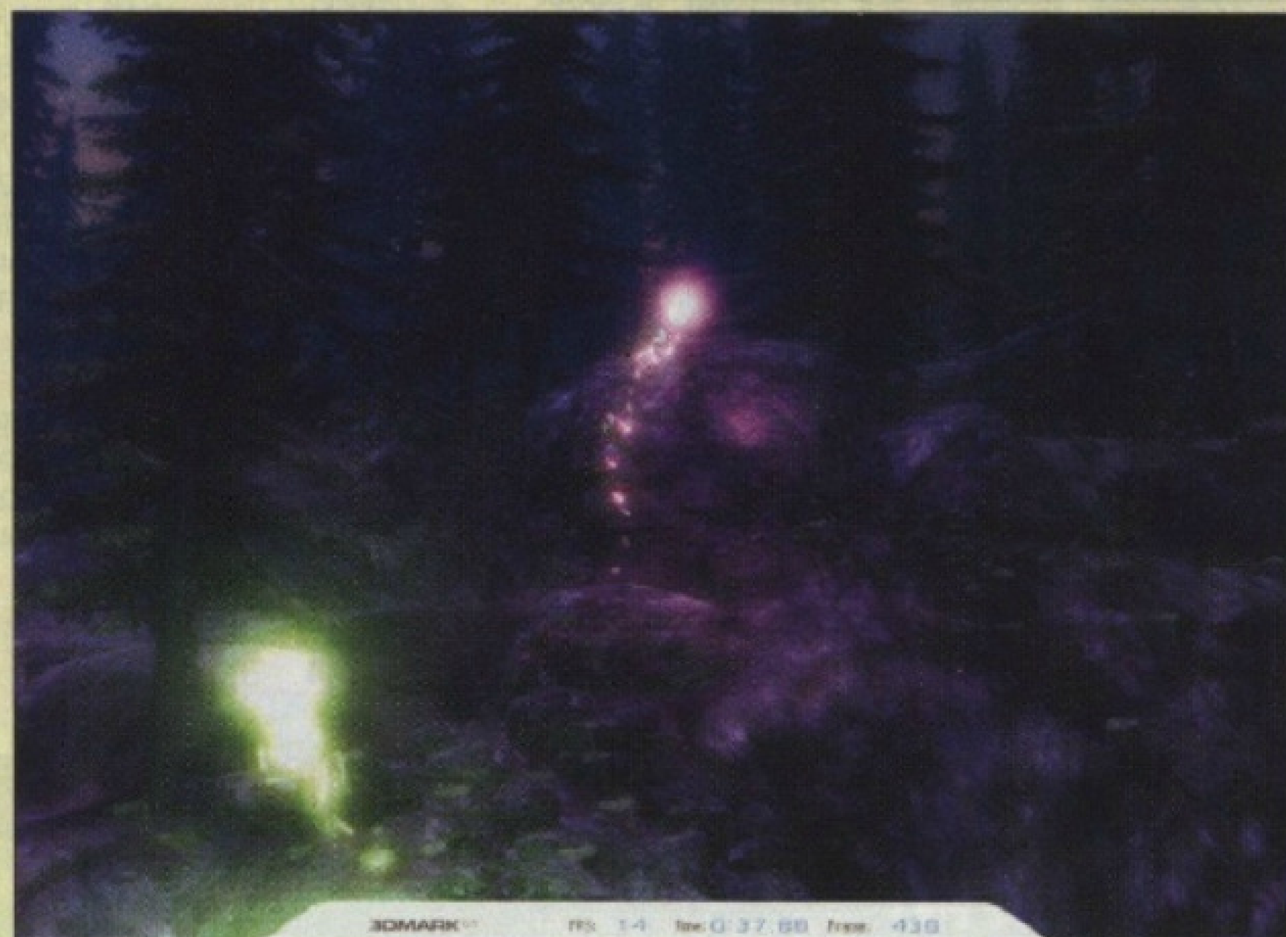
←下表面反射和HDR技术的应用使画面更加真实（左图为3DMark06，右图为3DMark05）



→↓3DMark06中两个活动的点光源在处理上要比过去复杂得多（下图为3DMark06，右图为3DMark05）



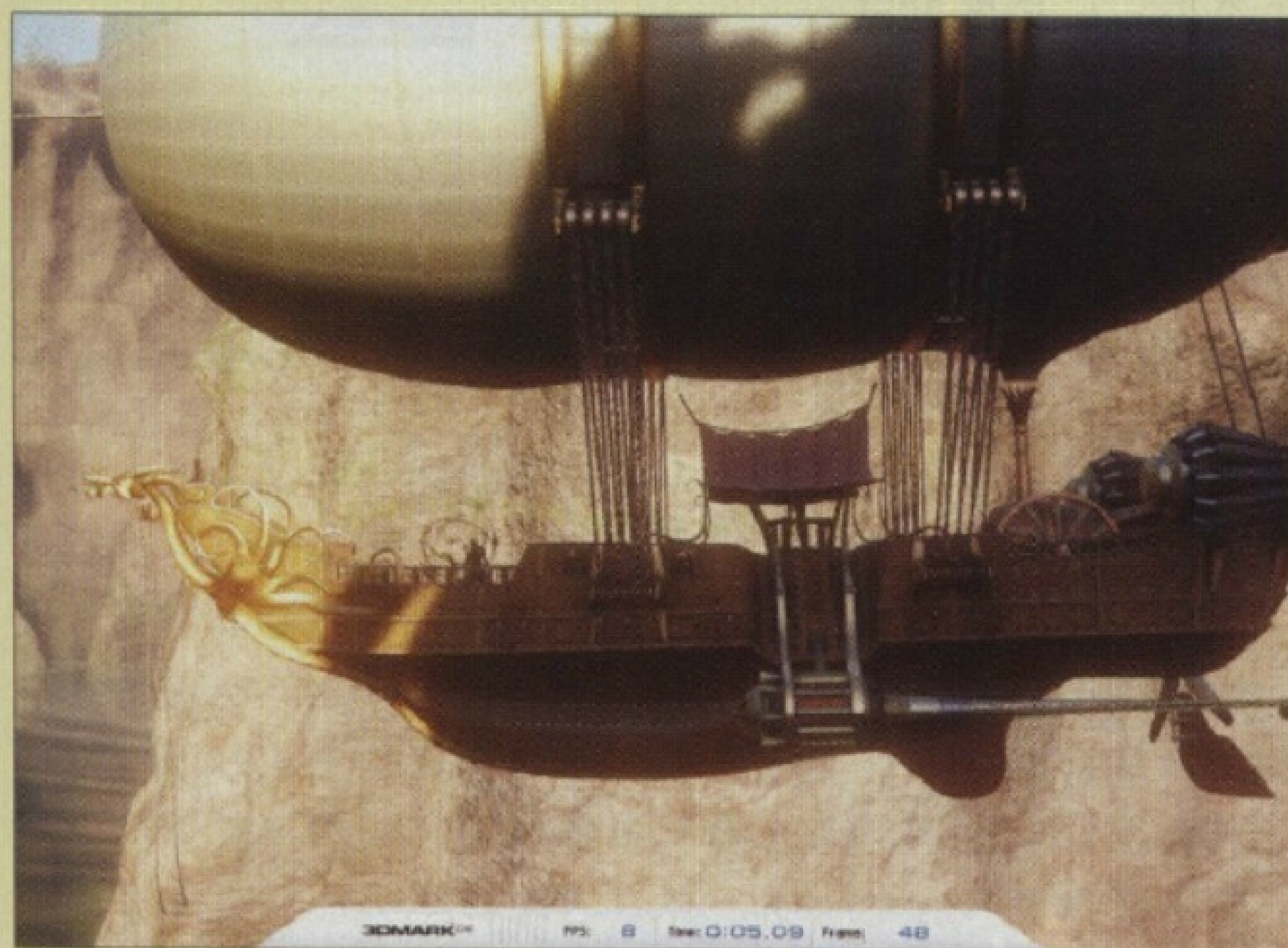
←↑SM3.0技术使我们能够看到更完美的水面以及水下物体效果（左图为3DMark05，上图为3DMark06）





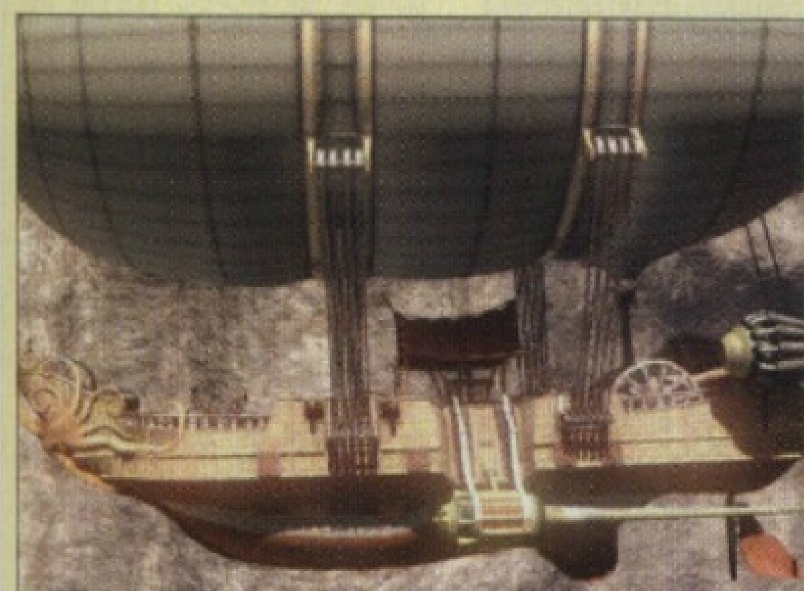
←↓人物面部细节、木材的纹理等整体效果都得到了加强（左图为3DMark06，下图为3DMark05）







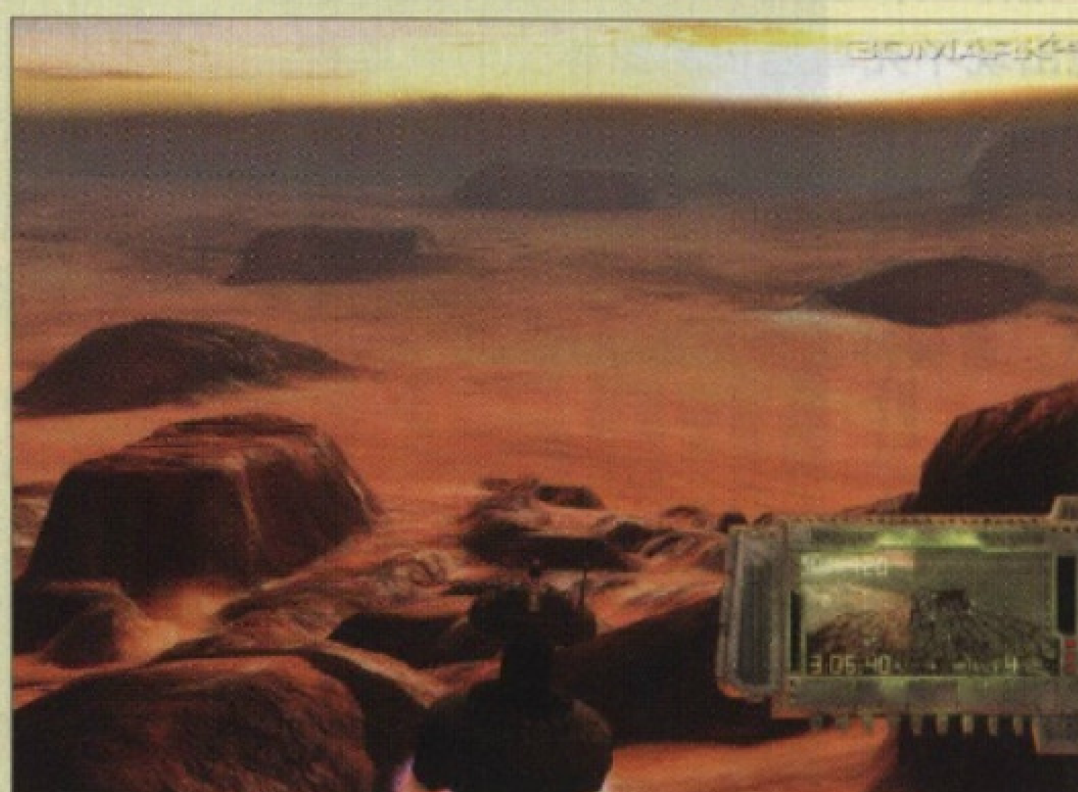
←↓注意水面的反光和龙身的色彩表现（左图为3D-Mark05，下图为3DMark06）



←↑飞艇上的阴影效果在3DMark06中被明显增强（左图为3DMark05，上图为3DMark06）







←3DMark06中新增的两个场景



在崩溃中重生

——不死鸟电脑恢复系统标准版

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：	北京金盘方圆股份发展有限公司	上市：	2006年1月
售价：	98元	推荐：	注重数据安全的个人用户
附件：	不详（送测样品）	咨询电话：	010-88553192

操作系统的稳定性与安全性，始终是用户最为关心的事情。虽然WinXP的NT内核比早期的Windows 98与Windows Me要“坚强”许多，但面临不同的突发情况，诸如病毒发作、黑客入侵、初级用户的误操作等原因，难免出现系统崩溃、数据丢失的情况，各种系统恢复软件便应运而生，保护用户脆弱的系统。

不死鸟电脑恢复系统最大的特点是提供开机过程中与Windows系统下两种还原模式。和很多同类软件相比，它并不依赖于操作系统，在系统崩溃时，同样可对已备份的数据进行还原操作。由于标准版所提供的功能是针对初级电脑用户，未能提供硬盘内所有数据保护恢复功能。在初次安装时，不死鸟标准版仅对C盘（系统分区）进行一次磁盘碎片整理和数据备份，所有资料保存在隐藏分区中，根据数据的大小动态调节占用的磁盘空间。常用的系统分区软件，如Partition Magic和一般的系统病毒，均不能有效地对该隐藏数据分区进行破坏，保护措施严谨可靠。

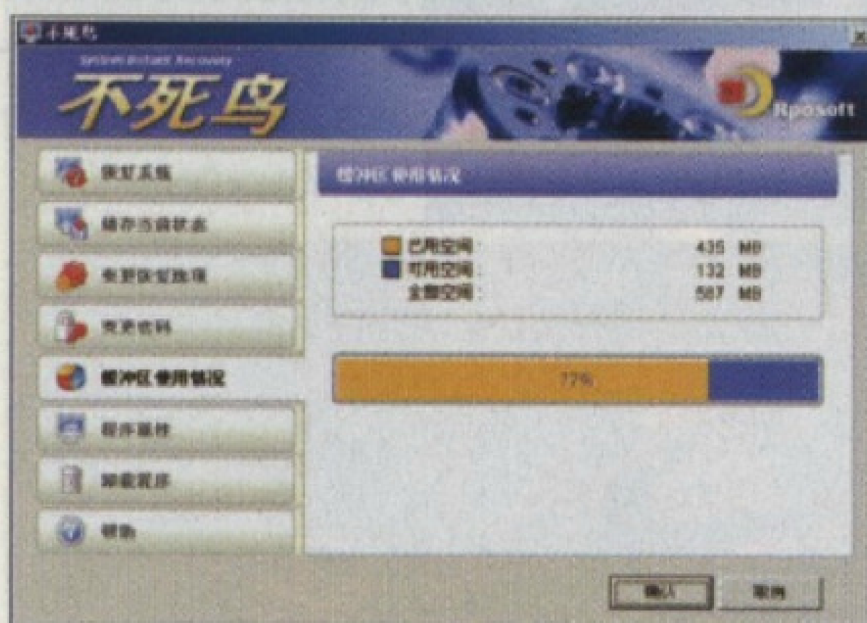
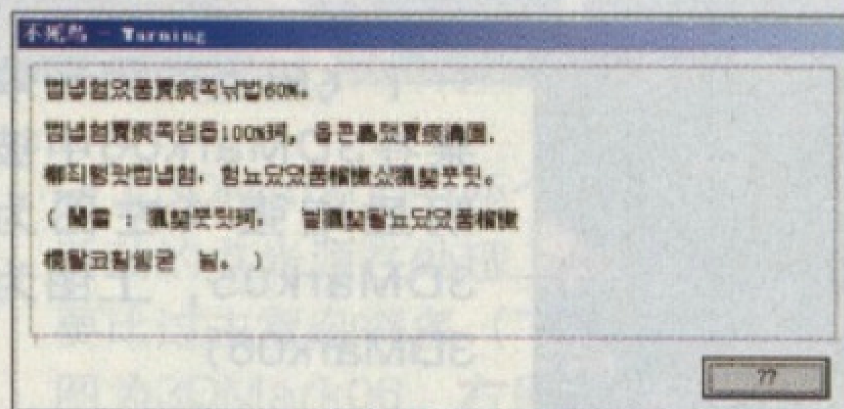


图1：功能还算齐全

重新启动电脑后，会进入Windows磁盘检查程序，对C盘进行整理扫描，确保数据的安全性，此时只需要耐心等待。所有操作结束后，便进到操作系统中，右下角的系统栏会相应地出现不死鸟监控的图标，时刻监视系统内缓冲区的占用情况（图1）。为了执行系统恢复功能，不死鸟将硬盘中的部分空间分为缓冲区使用。缓冲区的使用率达到100%之前，才可进行恢复系统工作或执行储存当前状态。若缓冲区使用率达到100%时执行储存当前状态，将会出现导致不可恢复的、严重的系统破坏。双击该图标后进到软件的主操作界面，可以看出，不死鸟标准版提供的功能并不多。有“恢复系统”“存储当前状态”“变更恢复选项”等，可对软件进行一些小小的设置。第一次数据备份是在初次安装结束后，“恢复系统”选项可在任何时候进行系统的恢复工作，在恢复时需要键入密码，默认密码在使用说明书中有特殊标注，也可利用变更密码选项进行更改，预防他人随意的举动对系统造成不必要的损失。在“变更恢复选项”中可设定系统恢复时间，如“每次开机时恢复系统最佳状态”或“启动电脑进行一次恢复操作”等（图2）。选项稍有些鸡肋，对于网吧等用户更换频繁的计算机非常实用，但对家庭和个人并没有太多实际用处。虽然厂商的想法是考虑到有些用户在每次使用电脑时希望有一个干净、状态俱佳的系统，但难免会出现安装某些应用程序或下载某些数据等未能及时备份的情况发生。

图2：网吧非常有用的启动恢复


图3：偶尔也会有Bug

实际测试过程中，不死鸟的恢复工作相当到位，模拟C盘系统文件受到严重破坏，无法正常启动操作系统，在开机自检结束后使用F10，可将C盘完全恢复到文件备份时的状态。虽然达不到宣传中5秒即可恢复的神速，短短的等待时间也让人舒畅很多。由于缓冲区监控器的存在，在执行占用资源较大的程序时，时常会出现一个乱码提示，应该是此软件一个小小的Bug（图3），希望厂商能够及时更新，将软件做得更完美。



小巧的不死鸟标准版带给了操作系统更多的数据安全保障，只是提供的功能有限，可设置项目相对死板，让用户无法更加灵活操作选择，比较令人遗憾。虽然有监控程序的存在，所占用的资源却可忽略不计，在不影响系统性能的前提下，给无价的数据上一个“保险”，何乐而不为呢？



炫目度：★★★★
口水度：★★★
性价比：★★★★



京口瓜洲一水间，
钟山只隔数重山，
春风又绿江南岸，
明月何时照我还？
——王安石

古人的愁思在今天发达的交通与通讯面前显得格外悲凉。我常常怀疑如果当时人们就能和地球另一端的家人、亲友通讯、视频，是否还会有那么多刻骨缠绵的绝句出现。人，仿佛总是那样的不知满足，有了声带就一定要让对方明确自己的意图；有了文字，连鸽子都成了传递佳音的工具。无论如何，这些都让我们用数千年的时间了解到：通讯是我们人类最基本的需求之一。

PC-PHONE
——电信革命进行时

■本刊记者 司马平安



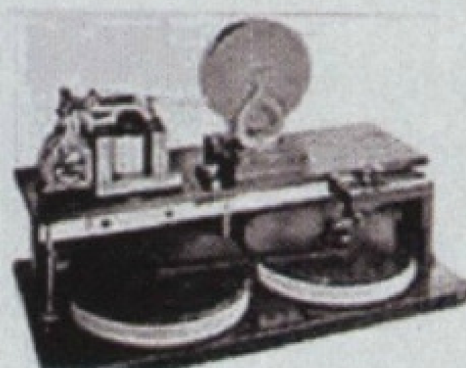
一、步入现代通讯文明


莫尔斯

远在非洲古代，人们便发明了用击鼓的方法传递信息。非洲人用圆木特制的大鼓可以把声音传到三四公里远的地方，然后再利用“鼓声接力”和早就约定的“鼓音密码”在很短的时间内把消息准确地传到50公里以外的另一个部落。这大概是人类历史上最早的通信手段，比我国利用烽火台的火光传递信息的方法还要久远。

再后来通讯手段被丰富起来，驿站、旗语、飞鸽传书与烽火报警是大多数人虽然熟知却难以谋面的通讯方式。可人类仍未因此而止步。电的发现，给人类通讯带来了第一次革命。

“电流是神速的，如果它能够不停顿走10英里，我就让他走遍全世界。电流只要停止片刻，就会出现火花，火花是一种符号，没有火花是另一种符号，没有火花的时间长又是一种符号。这里有3种符号可组合起来，代表数字和字母。它们可以构成字母，文字就可以通过导线传送了。这样，能把消息传到远处的崭新工具就可以实现了！”电报的发明者莫尔斯如是说。而后，他就成功地用电流的“通”“断”和“长断”来取代人类的文字进行传送，这就是不能被人类历史忘记的“莫尔斯电码”。再后来，他终于获得了30 000美元的资助，并用这笔款建成了从华盛顿到巴尔的摩的电报线路，全长64.4公里。1844年5月24日，在座无虚席的国会大厦里，莫尔斯用激动得有些颤抖的双手，操纵着他倾十余年心血研制成功的电报机，向巴尔的摩发出了人类历史上的第一份电报：“上帝创造了何等奇迹！”


第一台发报机模型

当时的人们在看到远方的来电之后，那种惊异与兴奋，我们今天也完全可以想象得出。可我却觉得莫尔斯在1843年的灵感和数千年前非洲人用鼓音的创造力如出一辙，只不过他站在了巨人的肩膀上，抛弃了“火”与“声音”，选择了更为快速的“电”。换句话说，电与人类对于速度的所有需求早晚连接在一起，所以人类的通讯迟早会发生于“电”的平台之上。

所以，今天电与通信的每一次碰撞，都给我们的生活带来了无法不去享受的“电信”。

所以，与“电报”的发明同样让我们不能忘记的还有贝尔发明的电话、巴纳特·史特波斐德对于无线电波的运用，乃至后来的BP机、大哥大、互联网与网上的即时通讯，这些就好像是古代的旗语、飞鸽传书与烽火报警，但新平台上的交流却构成了现代人类的通讯文明。

我们了解它们的历史，观察它们的发生、发展，发现它们的幸运便是人类的幸运。在他们的成长过程中几乎从没受到过任何阻碍，一下子便成了人们生活中不可或缺的东西。在我国，到2005年10月，固定电话用户已达到33743．8万户；移动电话用户也达到36316．8万户，而在1.11亿网民中，即时通讯用户也已达到8000万人以上。由此可见，人们对于Phone-Phone的通讯、PC-PC的通讯需求强烈，我们完全有理由相信人们对于PC-Phone的通讯需求就是下一个增长点。而PC-Phone的技术已经相对成熟、硬件与软件环境也早已达到人们的要求，可为什么至今它仍未能得到广泛的应用，没有像其他革命性的通讯技术一般可以幸运地没有遇到任何阻碍呢？

二、PC-Phone的技术实现

我们说PC-Phone的技术已经相对成熟的原因在于，近年来VoIP业务在国内外都取得了长足的发展。VoIP（Voice over Internet Protocol）是一种以IP电话为主，并推出相应增值业务的技术。VoIP最大的优势是能广泛地采用Internet和全球IP互连的环境，提供比传统业务更多更好的服务。VoIP可在IP网络上便宜地传送语音、传真、视频、和数据等业务，如统一消息、虚拟电话、虚拟语音/传真邮箱、查号业务、Internet呼叫中心、Internet呼叫管理、电视会议、电子商务、传真存储转发和各种信息的存储转发等。它的发展不仅在互联网上的各种应用中成为受到关注的焦点，在

电信运营商的传统领域中也占据了相当的份额。今天，大家常常使用的IP电话其实就是是基于VoIP的业务，而VoIP的4种典型的表现方式，PC-Phone、PC-PC、Phone-Phone和Phone-PC。在PC-Phone中，Phone可理解为传统电路交换网中的PSTN终端或移动终端，而PC的概念就很宽泛了，所有支持用IP传送语音的，具有和IP网物理接口的终端设备或接入设备都可列入PC范畴。这包括个人计算机、IP电话机、互联网语音适配器、具有语音功能的PDA（掌上电脑）等。

那么如何才能通过互联网将电话打到普通电话上呢？关键是服务提供商要在互联网上建立一套完善的电话网关。所谓电话网关，是指可将Internet和公共电话网连接在一起的电脑电话系统，其一端与Internet连接，另一端是可以打进打出的电话系统。当用户上网后，使用专用的网络电话软件，可通过麦克风和声卡将语音进行数字化压缩处理，并将信号传输到离目的地最近的电话网关，电话网关将数字信号转换成可在公共电话网上传送的模拟信号，并拨通对方电话号码，双方就可通过互联网电话网关通话了。而网关的工作原理是：当路由器的物理接口或路由模块的虚拟接口接收到数据包时，通过判断其目的地址与源地址是否在同一网段，来决定是否转发数据包。通常小型办公室的网络设备只有两个接口，一个连接Internet，另一个连接局域网集线器或交换机，因此，一般设成缺省路由，只要不是内部网段，全部转发。

实现可商用化的PC-Phone业务应该具备3个条件：一是有宽带接入，发起端的电话信号必须通过宽带网络传送；第二是要有相应的网关设备，完成互联网和传统电信网之间的媒体和控制信息的转换；第三是要有互联网和电信网之间的隔离设备，用于防止来自互联网的攻击并对互联网上的用户终端进行有效的管理和控制。

我们简单地从技术角度看，一次完整的PC-Phone呼叫过程应该是：

（1）用户首先要通过互联网向提供PC-Phone服务的业务服务器注册。

（2）业务服务器在对用户的身份进行合法性认证后，用户终端可以向业务服务器发送呼叫建立请求。

（3）业务服务器控制用户终端和媒体网关之间建立相应的媒体连接。

（4）业务服务器同时通过Pstn/Plmn呼叫电路交换网中的用户话机或移动终端。

（5）在双向的呼叫都建立后，互联网终端和电路交换网中的终端进行通话。

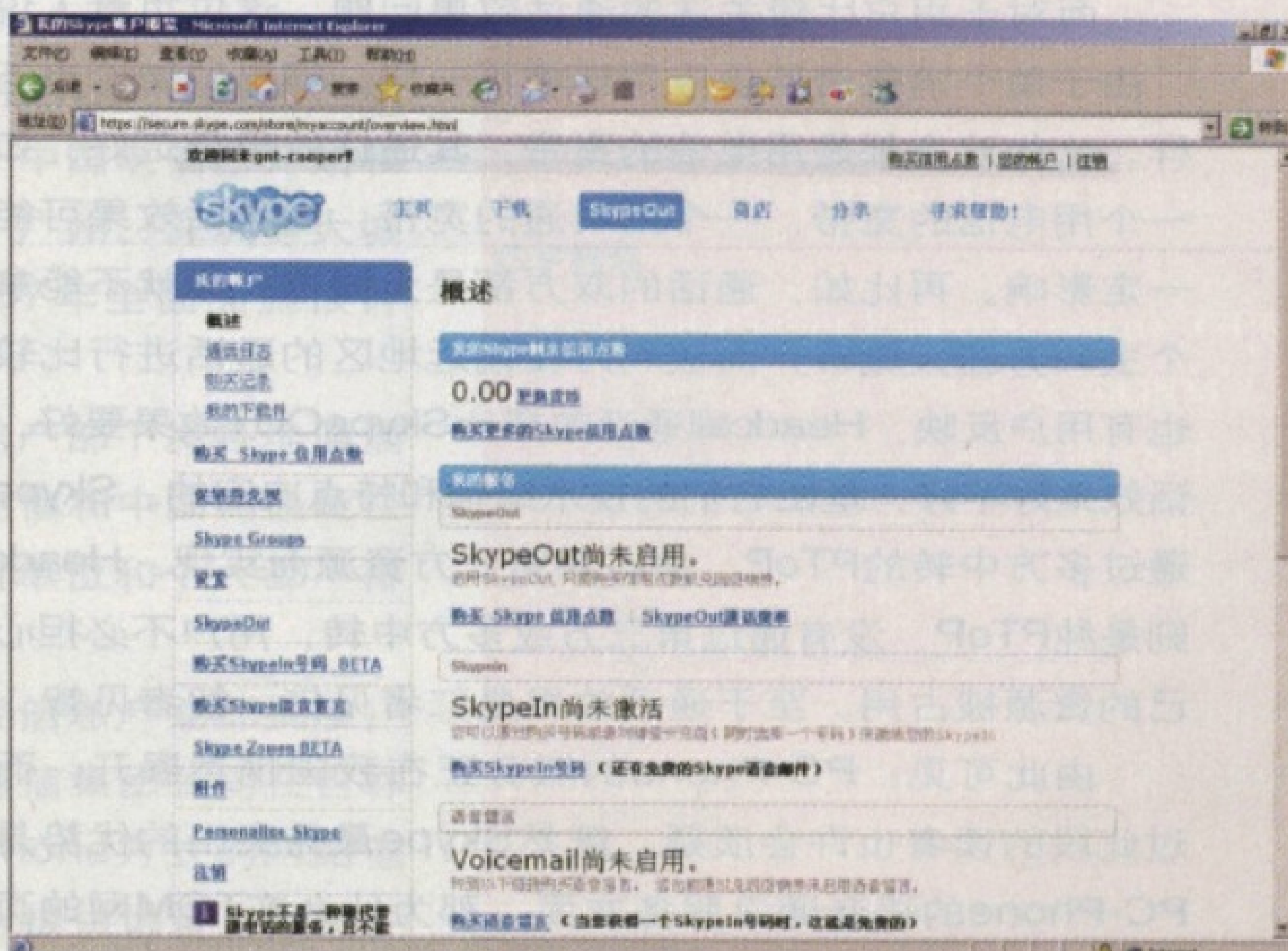
随后的通话过程需要通过处在互联网和传统电信网之间的网关设备转接完成，所有的呼叫过程都要通过隔离设备的过滤才能完成。

三、PC-Phone悄然开始

以上的技术部分在你看来或许有些枯燥，而以下的具体应用或许早已是你所熟知的。

其实早在几年前，国内某著名网站im软件的负责人在与笔者交流时，曾经探讨过该如何才能真正从中国市场QQ与MSN两强并立的形势中崛起。当时我们谈到了对于这两款软件的用户的兼容问题，谈到了与游戏结合，实现团队语音沟通的问题，也谈到了通过im软件为平台实现线上与线下的即时通讯。对于其他方面，除市场与娱乐元素的增多外，几乎很难找到更为突出的革新，可以给雄心壮志的新软件带来广阔的发展空间。

而就在此后不久，国内大多数im软件都增设了线上与线下的沟通，而沟通方式还是以文字为主体，以短信为平台。这种方式给不少用户带来了方便，但由于人们在网上的交流相对缺少明确的目的，网上的朋友结构也相对复杂，安全隐患使不少人并不愿意把自己的手机号码绑定在im软件当中。此外，这种方式只是解决了PC与移动设备之间的通讯，因此还远未满足



Skype电话资费页面

人们对于PC-Phone的真正需求。

随后Skype的出现，让人们一下子感受到了PC-Phone的魅力。虽然Skype同样是以im软件的身份进入人们的视线，但使用它的人首先都着迷于用它可以拨打电话的功能。我们在www.skype.com那简洁的主页上首先看到的便是“免费全球语音沟通”的字样，而下面的介绍更为直接和简单：

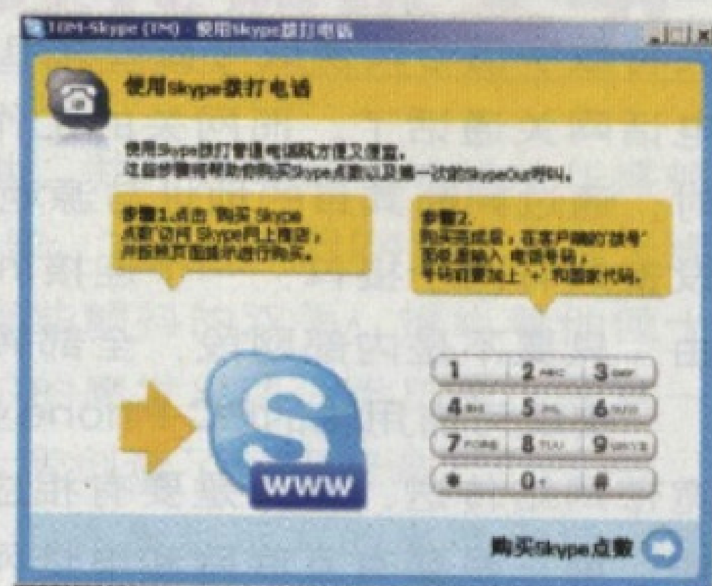
1.下载Skype软件。

2.选择一个Skype名称（如“小明”）。

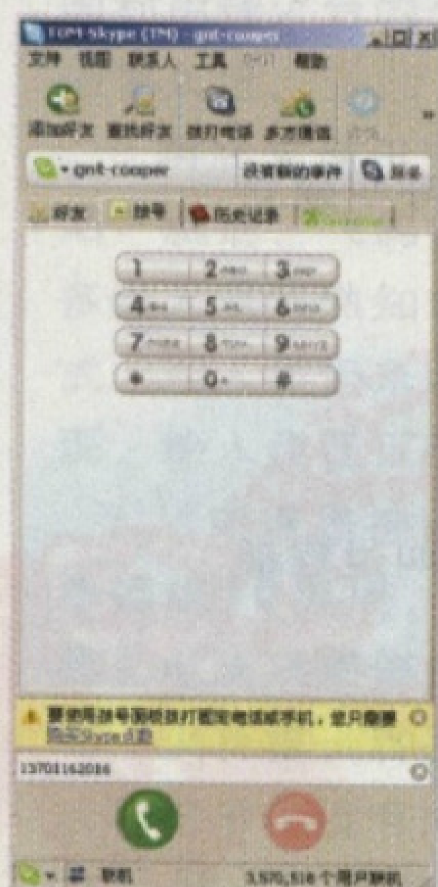
3.检查你的扬声器和麦克风是否已经打开（如果你的计算机上尚未安装这些设备，则可通过我们的商店选购价格低廉的入门级耳麦）。

4.拨打第一通电话。

正是由于这一突出的特点，Skype在世界范围内广为流传，特别是在欧洲的用户很多，在国内一下便冲进了im软件排行榜的五强之列，它的特性也使它得到了投资者的认可。ebay以26亿美元的价格全资收购即时通讯经营商Skype，并宣布根据其未来的业绩，ebay最多将为这笔交易支付41亿美元。目前Skype与国内的TOM网合作，使用它的人目前大多数还是国内相对高端的用户，因为在TOM网上我们可以看到，在拨打电话的教程中标有“国内尚未开通此服务”的字样，但实际上，如果用户有国际信用卡，可以购买Skype信用点数，那么他就可以开始使用Skype的电话服务了，如果用户还购买了Skype号码，便可享受从普通电话拨入Skype的服务以及语音信箱等其他服务。至于收费，比起国内电信的收费自然要低廉很多，特别是在国际长途方面非常具有优势。



Skype拨打电话介绍页面


SkypeOUT软件界面

其实Skype并不是目前唯一能让用户选择的PC-Phone软件。还有很多企业正在致力于这方面的研发，譬如全部由国人设计编写的Headcall软件就相当不错。该软件深圳研发总部的负责人是这样比较自己的产品与Skype的：“Skype在im领域是很强，它所采用的PToP技术无人可比。在im领域Headcall与Skype相比没有优势。但在网络电话领域，Headcall的优势又是Skype无法相比的。Skype要实现PC-PSTN的功能，必须要挂上OUT。而Headcall不需要挂上其它的系统或软件，就可以实现PC-PSTN的功能。这是因为Skype在当初是作为im系统来设计的，而Headcall一开始就作为电话系统来设计。这样，Headcall发放的号码全部使用数字键，而不是字母+数字键，没有改变传统的拨号习惯。可以这样说，Headcall与Skype相比，因不需要挂上OUT，减少了一个‘中间’环节，在同样的环境和条件下，其运行成本肯定要低，可为用户提供比SkypeOUT要低的通话费用。同时也由于采用全数字拨号，比Skype更容易与传统电话对接。”



Headcall商业网关设置

而对于用户比较关注的通话效果问题，这位负责人说：“由于每个消费者所处应用环境不一样，得出的结论也不一样。比如双方都是用电信的宽带，其通话效果肯定好，如果一个用电信的宽带，一个用网通的宽带，其通话效果可能有一定影响。再比如，通话的双方都是大城市，你就不能拿一个主叫方在大城市，而被叫方在偏远地区的通话进行比较。也有用户反映，Headcall通话效果比SkypeOUT效果要好。通话效果好不好，是由它们的技术结构和特点决定的。Skype是通过多方中转的PToP，靠占用第三方资源而实现；Headcall则是纯PToP，没有通过第三方或多方中转，用户不必担心自己的资源被占用。至于通话效果是仁者见仁，智者见智。”



Headcall介绍页面

由此可见，PC-Phone的服务正在我国悄然展开，而读过此段的读者也许会质疑，既然Skype最为突出的优势是在PC-Phone的语音通讯服务方面，那为什么在TOM网的页面上会标明“国内尚未开通此服务”的字样呢？

四、中国拒绝SkypeOUT？

2005年11月9日，一则名为“美公司帮国内运营商封杀Skype”的新闻引发了网民们对于PC-Phone挑战传统中国电信业的讨论。人们对于这个讨论的热情与对“电信封杀BT下载”的话题相当。

新闻中指出：

美国一家公司Verso Technologies有望近期与中国一家电信运营商达成协议，向后者提供一种可阻止国内互联网用户使用Skype VoIP（网络电话）工具的软件产品，目前正在国内某城市进行测试。Verso公司发表声明称，中国一家电信运营商正在对该公司的NetSpective M-Class过滤软件进行有偿测试，该软件专为封杀Skype网络电话及其它PToP应用设计。声明表示，目前该测试正在中国某城市进行，如果测试进展顺利，该运营商有望于年底前购买NetSpective M-Class过滤软件，但声明没有透露该交易的财务信息。此外，Verso公司没有提供当前进行的封杀Skype测试的细节，也未透露到底是中国哪家电信运营商。

Verso全球销售高级副总裁雅维斯·德斯曼特（Yves Desmet）在声明中表示：“VoIP在中国市场上受到了严格的限制，Skype软件甚至被列为非法产品，因此Verso的网络电话过滤软件在中国市场拥有巨大的商机。”于是中国电信开始以深圳为试点封杀SkypeOUT，用户在PC上安装SkypeOUT软件可直接拨打国际长途电话，且费用极低。就在中国电信采取此行动的几天后，同年9月14日Verso公司宣布推出称为“适合运营商级别的Skype封杀软件”（NetSpective M-Class）。深圳的王先生登录Skype时，突然遇到了“无法连接至服务器”的错误提示，当他拨通深圳电信10000号进行查询时，得到的答复竟然是由于他使用SkypeOUT，已被列入黑名单，他必须保证不再使用该功能，否则将面临被罚款的处罚。

深圳电信一位技术部人士也曾向外界表示，电信不允许用户使用网络电话，一旦被他们检测到，将会被断网。他同时表示，在为用户装宽带时会跟用户签订使用协议，协议上已经明确注明禁止使用非电信提供的网络电话服务。与此同时，深圳电信自己已推出了资费为0.2元/分钟的网络电话服务，即用户只需交纳120元开户费，就可获得一个本地电话号码，通过下载相关软件，就可使用该网络电话服务。

此后，又有消息传出：中国电信目前正酝酿彻底封杀以Skype为代表的网络语音聊天工具，并已进入具体实施阶段。据悉，中国电信已开始和国内的一些软硬件供应商洽谈相关事宜，北京、上海、广州、深圳等大城市已经有部分系统开始试运行，预计将在2006～2007年全面实施该计划。

本刊在此事件中首先关注的是2005年7月18日，信产部下发各地通信管理局和运营商总部的相关“通知”里要求：除中国电信和中国网通能在部分地区进行PC-Phone方式IP电话商用试验外，任何单位和个人都不得从事这项业务。

而后，2005年9月23日，来自新华社的消息称：经信息产业部批准，中国电信集团公司在广东深圳和江西上饶、中国网络通信集团公司在吉林长春和山东泰安的本地网范围内，作为试点承担PC-Phone方式的网络电话业务。“试验早已开始，深圳电信基于NGN（可同时提供话音、数据、多媒体等多种业务的，综合性的、全开放的网络平台体系）的架构，已经

名词解释

PSTN

（Public Switched Telephone Network）公用交换电话网的缩写。它是目前普及程度最高、成本最低的公用通讯网络，它在网络互连中也有广泛的应用。它的应用一般可分为两种类型，一种是同等级别机构之间以按需拨号（DDR）的方式实现互连，一种是ISP为拨号上网为用户提供的远程访问服务的功能。

PLMN

（Public Land Mobile Network）公用陆地移动通信网。

NGN

（Next Generation Network）NGN是一个分组网络，它提供包括电信业务在内的多种业务，能够利用多种带宽和具有QoS能力的传送技术，实现业务功能与底层传送技术的分离；它允许用户对不同业务提供商网络的自由接入，并支持通用移动性，实现用户对业务使用的一致性和统一性。

QoS

（Quality Of Service）用来解决网络延迟和阻塞等问题的一种技术。如果没有这一功能，某些应用系统，比如音频和视频，就不能可靠的一直工作下去。

WAP

（Wireless Application Protocol）是在数字移动电话、因特网或其他个人数字助理机（PDA）、计算机应用之间进行通讯的开放全球标准。它是由一系列协议组成，用来标准化无线通信设备，可用于Internet访问，包括收发电子邮件，访问WAP网站上的页面等。WAP最早由摩托罗拉、诺基亚、爱立信和Phone.com等联合开发，目前加入到这个标准中的成员已有200多个。WAP协议并不依赖于某种具体的网络，所以不仅适用于现有的GSM网络，还能在未来的CDMA、W-CDMA等多种网络下运行。

GPRS

（General Packet Radio Service）GPRS又叫通用无线分组业务，是在GSM基础上衍生的一种过渡技术。GPRS可提供用户在外的上网需求，速度能达到115kbit/s。使用费率按数据流量来计算。1999年11月，用摩托罗拉和思科（Cisco）公司的方案，英国BT Cellnet公司实现了全球首次GPRS通话，2000年7月，该公司推出了第一个商用GPRS方案，摩托罗拉则同时推出了全球第一款GPRS手机——Timeport P7389i。

对网络电话的各种形式进行了充分的技术测试。”广东电信一位高层向外界表示，“广东电信早在两年前就开始着手部署NGN的网络，在这一新的网络架构上，传统的话音通话和数据服务可进行较为顺利的融合，网络电话就是其一，所以从技术层面讲，PC-Phone的网络电话没有什么技术难题。”信息产业部有关负责人则表示：“网络电话试验期间资费方案可由中国电信、中国网通自行决定，并报通信管理部门备案。试验重点为服务质量、业务控制、互联互通、结算等技术和管理，以及业务应用，互联网接入业务和PC-Phone业务结合的商业模式。”

在这次“试行”中，不少人觉得心灰意冷。因为从结果看，网络电话的经营权只发放给了两大基础电信运营商，而把其它电信运营商和互联网上的企业排除在外。笔者倒宁愿相信，既然是“试行”，相信此后还会有更多的企业参与其中。

有关中国电信封杀SkypeOUT的问题，我想大家都不难理解。中国电信业中的那些巨头在中国的电信发展中究竟处在一个什么样的位置，很多用户都有着自己的看法。而核心问题在于，PC-Phone的模式必然与原有的Phone-Phone产生直接的竞争关系，虽然中国的网民总数对比电话用户总数而言还是少之又少，但SkypeOUT低廉的价格，还是能让每个用户在心里给自己的通讯费用算一笔帐的。

那么也许你会又一次问，为什么电信可以封杀网络上的服务？电信同样是一个企业，它怎么能有这样的权力？这主要是源于我国《电信业务分类目录》的规定，Phone-Phone和PC-Phone的网络电话都属于基础电信业务，只有国家指定的6家基础电信运营商才有权利经营。此外前文提到的要求用户签署的协议也是电信作为企业可采用的保护自身的手法之一，至于用户可不可以自主选择不与他们签署这样的协议，大家心中应该早有了明确的答案。

虽然表面上看，电信全面封杀Skype已是势在必行，但TOM在线副总裁冯珏还是抱有相当乐观的态度。冯珏表示，TOM在线正在与国内运营商展开谈判，Skype可能会基于一家运营商，其他运营商则通过运营商之间的互联互通达成合作，也有可能选择几家运营商共同合作。本来么，商人之间有了合理的利益分成，又有什么是不可以做的呢？对于利益分配，冯珏回避了核心的问题，他说：“双方谈判过程中的利益分成，表面上看是一个很简单的问题，实际还要涉及到产品流程等一系列问题。”而对于国内部分用户可通过国际信用卡直接从Skype官方网站充值的做法，冯珏认为这毕竟只是非常少的用户，中国还有更多的用户需要通过本地充值来实现。此外，他还表示：“Skype的语音收入将只是未来收入的一小部分，我们跟运营商更看重的是增值服务，双方希望在增值服务方面达成更紧密的合作。”

诚然，有关PC-Phone的争论，并不仅在我国发生，美国、日本等IP电话业务发展较好的国家都对其定位和发展方向展开了激烈的争论。但中国的通讯领域的确存在着一些特殊的问题，否则国内项目纷繁复杂的通讯费用也不会多年来居高不下，用户对于电信领域的每一种“封杀”也不会总是嗤之以鼻了。在此，我们已可回答前文中提出的为什么PC-Phone至今仍未能得到广泛应用，没有像其他革命性的通讯技术一样那么幸运，没有遇到任何阻碍的问题。但答案不免令人遗憾，因为阻碍它的尽是各自关注的的经济利益分歧，而不是技术上的问题。

五、谁能阻碍用户的需求？

人类的发展往往让我们看到，争论了很多，限制了很多，可技术还在前进。可以说，从没有什么力量可以阻碍人类对于自身需求的探索与创新。其实PC-Phone所能实现的并不仅仅是人们的语音通讯需求，它的发展结合多媒体的运用还将更为深入。譬如它可以使得电话会议、视频通讯的发展范围更宽泛。263网络通信公司的一位市场部人士向记者表示，以263新推的互联网通信工具“263ET”为例，目前可实现PC到PC的可视通话功能。在经过技术升级后，还可实现PC到手机、PC到任何移动通信设备的可视通话功能。“263要开展PC-Phone的网络电话技术没有任何瓶颈。”

此外，Skype目前已有了自己的真正可以拿在掌中的电话，譬如前不久推出的Linksys CIT200。Linksys称它为Internet Telephony Kit（网络技术工具组）。大家最初都以为它不过是利用WI-FI上网的高端手机，结果发现并非如此。

CIT200由这样的一些部件组成：一个以插在有Skype运行的计算机USB端口上的无线基站，一个话机部分（与常见的手机形状相同），一个话机的充电器和基座。

和即将在美国上市的Olympia Dualphone一样，CIT200使用的是美国版本的DECT，这种标准使用1.920GHz和1.930GHz之间的频段，而没有使用拥挤繁忙的2.4GHz频段，以免产生不必要的干扰。然而不同于Dualphone的是，CIT200看起来只是一部Skype电话而已，它并不能插入一根Pstn电话线到基站中以支持非Skype的呼叫。

也就是说，这个由3个主要部分组成的无线话机是专为Skype而设计，甚至不支持非Skype呼叫。很多人认为Skype应该尽快利用无线，没想到除了WI-FI上网的高端手机模式，他们还找到了新的方向。



CIT200

尾声

所以我们首先着眼的正是PC-Phone对于电信的改变已经发生，这个趋势是谁也无法阻拦的。政府需要管理这个产业的发展，其主要目的还应该是鼓励各种新技术、新的应用产生，同时还要考虑个人与企业通讯的安全性与私密性。

我对PC-Phone的基本看法是：在这其中只要有PC一项，只要它将诞生于互联网这个新的平台之上，那么它终究不可能再被少数的几家企业所垄断。因此它的的确确正在向中国传统的电信业发起强有力的挑战。我们也看到，虽然政府的试点工作只明确了两家老牌的电信运营商，但是像Skype、Headcall这样的软件仍在坚持着自己的设计初衷。而另外几家电信运营商也没有放弃对于网络电话业务拓展方面的追求，中国铁通甚至已经推出一款带固定号码的网络电话业务。记者在“中国铁通在线”的网站上看到，通过铁通网络电话，可以0.08元/分钟、0.30元/分钟拨打国内所有电话、手机、小灵通以及收发传真。同样，中国卫通同样与多家虚拟运营商开展合作，推出了多款基于VoIP的Phone-Phone、PC-Phone的话音业务。

这些运营商运营商与网络电话之间有着相当微妙的关系，他们既要保证在新的市场环境中不落后于人，同时又担忧PC-Phone对于自己原有业务的冲击过猛。也许正由此，目前六大电信运营商虽然均已推出各自的网络电话产品，或直接或间接向虚拟网络电话运营平台提供电信网络支撑，但又从未公开大力宣传自身与这一全新业务领域的直接关联。

其实PC-Phone对于中国电信的冲击，决不仅仅是在新的需求方面，更重要的在于价格上的优势。因此当那些电信巨子小心翼翼的同时，为什么不多想想国内的长途话费为何在老百姓抱怨多年之后仍然居高不下呢？为什么不想想某些手机的双向收费是否就是“存在即合理”呢？

作为消费者，谁不希望看到中国的电信业能更早出现百舸争流的新局面？他们要求的不仅仅只是便宜一些，更多地在于中国的电信业何时能真正对消费者表现出面对“上帝”的尊重。

百倍狂飙

■晶合实验室 壹分 QQ糖

前言

2005年上半年，本刊曾对当时主流的数码存储卡产品进行第一次横向评测（详见本刊2005年04期“数字码头”栏目）。时隔一年，虽然用户对数码存储卡更快更大的要求没有变化，但是市场中的产品以及厂家的产品线却悄悄发生了改变，CF卡的应用呈缓慢的萎缩状态，MMC卡几乎让人想不起来，而SD卡则彻底压倒CF卡与MMC卡成为市场的主流。为了让大家能够在选择数码存储卡产品时有所参考，做到有的放矢，我们再次征集了市场中主要的10家厂商共计43款产品进行横向评测，希望能够给大家一些选购参考。

我们如何测试数码存储卡

一、基准性能测试

作为存储介质的一种，数码存储卡最主要的性能指标就是其读写速度。在实际应用中，根据用户的使用方式不同，用户对数码存储卡的读写性能需求和倾向也有不同。比如MP3/MP4播放器用户可能更重视数码存储卡的读取速度，而数码相机用户则对写入速度比较敏感。具体到读取与写入的不同应用场景，还可以细分为对突发性读取/写入性能的需求，和对稳定的持续性读取/写入性能的需求。对于专业的体育摄影爱好者而言，每秒5张以上的高速连拍无疑需要一块突发性写入性能优秀的数码存储卡。而在使用数码存储卡作为存储介质拍摄动态影像时，数码存储卡是否具备稳定的持续性写入和读取速度是用户最关心的。

1.软件环境

针对用户的不同应用需求，我们决定采用ATTO Disk Benchmark和SiSoftware Sandra Professional 2005.SR3两款软件作为基准性能测试软件。

ATTO Disk Benchmark（图1）是由ATTO公司出品的一款专业磁盘性能测试工具，该软件采用4～32MB的数据来测试磁盘的读写性能。测试时数据可以被自动切分为0.5～1024kB大小的数据包写入磁盘中，并以与写入时同样大小的数据包读取。利用ATTO Disk Benchmark我们可以详细地测试数码存储卡对不同大小数据包的突发性读取和写入速度。为与实际应用对应，我们以4MB数据的测试成绩为主，其他不同容量数据的测试成绩作为参考。

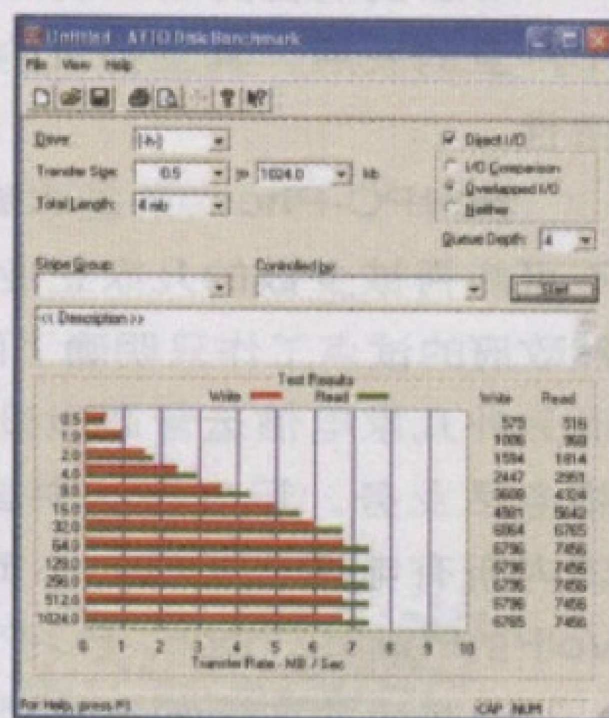


图1

SiSoftware Sandra Professional 2005.SR3是一款著名的PC硬件基准性能测试软件（下页图2），具有多种PC相关基准性能测试模块，我们使用其中的“Removable Srorage/Flash Benchmark（可移动存储/闪存性能测试）”模块进行测试。SiSoftware

43款大容量数码存储卡横向评测



图2

Sandra Professional 2005.SR3分别使用512B、32kB、256kB、2MB和64MB的文件来测试数码存储卡的读写性能。考虑大部分用户的实际应用情况，测试中我们选择了256kB、2MB和64MB大小的测试文件。

为了尽量避免软件因素的干扰，以上两款测试软件均使用英文原版，操作系统也采用全新安装的英文版Windows XP SP2。除了必要的驱动以及测试软件之外，我们没有在系统中安装其他任何程序，并且关闭了系统中不需要的功能和服务。

2.硬件环境

作为对数码存储卡性能影响最大的设备，读卡器的选择对于测试结果而言是非常重要的。为了保证测试结果的准确和各存储卡性能的发挥，我们选择了SanDisk公司出品的ImageMate 12in1读卡器（图3），兼容目前所有的数码存储卡，支持USB 2.0接口，为测试提供良好的速度支持。

图3

本次测试分别采用基于AMD平台的PC，希望最终测试成绩能够给使用不同平台的消费者提供一个性能参考。具体配置如表1所示。

CPU	AMD Athlon 64 3000+
主板	映泰 TForce6100
内存	胜创（Kingmax） DDR400 512MB X2
操作系统	Windows XP Porfessional SP2
主板驱动	ForceWare 8.22官方正式多语言版

表1

3.速度的标准

目前的数码存储卡厂家对于1×速度的标准值依然存在176kB/秒和150kB/秒的争议。绝大部分的权威测试软件都以176kB/秒作为1×，因此我们本次测试也统一使用176kB/秒作为1×的标准速度。

4.其他测试项目

许多消费者都曾发现数码存储卡在进行大量数据读写或者持续使用时间较长之后，会有不同程度的发热现象，为此我们特地使用Raytek MINI TEMP手持式激光温度测量仪（图4）来测量数码存储卡在工作状态下的温度。使用这个设备可以使我们得到数码存储卡在工作状态下准确的表面温度数值，而不用中断读写操作或触摸它们可能“很烫”的表面。因为在温度测量前，我们保证每一块数码存储卡都经历了ATTO Disk Benchmark和SiSoftware Sandra Professional 2005.SR3的反复“折磨”，以及5次完全格式化的操作。



图4

龙生九子，各有所好——浅析数码存储卡现状

数码存储卡的诞生源于数码相机、MP3播放器、掌上电脑等设备对可更换存储介质的庞大需求。由于数码存储卡使用的都是闪存（Flash Memory）类芯片作为存储介质，因此数码存储卡也被称作“闪存卡”或者“Flash卡”。除了以闪存芯片作为核心存储部件，绝大部分数码存储卡还具备接口控制电路和外壳封装。从这一点看数码存储卡与闪存盘非常相似，只是数码存储卡具有更浓的专用化色彩，这也是其现在被称为“数码存储卡”的主要理由。由于历史原因，数码存储卡技术未能形成业界统一的工业标准，许多厂商都开发出自己的闪存卡方案。目前比较常见的有CF卡、SM卡、SD卡、MMC卡、xD卡和索尼的Memory Stick（记忆棒）等。

1.Compact Flash Card——CF卡

CF卡是最早出现的数码存储卡，由美国晟碟（SanDisk）公司于1994年推出。CF卡内部拥有独立的控制器芯片、具有完全的PCMCIA-ATA功能，支持3.3伏和5伏两种电压。经过多年发展之后，形成CF TYPE Ⅰ和CF TYPE Ⅱ两种规格，其中CF TYPE Ⅱ也是微硬盘的接口规格。虽然相比后来发展出来的SD卡等产品，CF体积较大，但是由于具备出色的兼容性和可靠稳定的性能表现，依然得到中高端数码相机等产品的广泛支持。

2.Smart Media（SM卡）与xD卡

SM卡由日本东芝公司于1995年11月发布，由于舍弃了控制电路部分，成为当时最小最薄的数码存储卡。但由于没有控制电路，SM卡用户必须使用配有读写及控制功能的专用设备才能对其操作，直接影响产品兼容性，所以SM卡很快被市场淘汰。

2002年秋天富士和奥林巴斯公司推出SM卡的后续产品xD卡，和SM卡一样没有控制电路，体积更小，容量更大，应用目标直指数码相机产品。但是由于需要数码设备集成专用的读写控制芯片，目前只有富士和奥林巴斯数码相机使用。因此本次横评没有涉及相关的xD卡产品。

3.Multi Media Card——MMC卡

MMC卡由美国晟碟公司和德国西门子公司于1997年联合推出，大小同一枚邮票差不多，重量不到2克。由于集成了控制电路，小巧的体积不仅增加了生产难度和制造成本，同时还严重限制了产品的性能和容量，目前最大容量的产品不过512MB。后续发展出来的RSMMC卡等产品受此限制更加明显。但是MMC卡小巧的身材在不强调传输性能的手机产品中得到一定的支持。

4.Secure Digital Card——SD卡

SD卡由日本松下公司、东芝公司和美国晟碟公司共同研制，仍属于MMC标准体系。但是增加了数字版权保护功能。SD卡的大小与MMC卡基本相同，只是略厚一点，但是却提供了远超MMC卡的读写性能和容量，同时兼容MMC卡接口。更重要的是，SD卡比MMC卡易于制造，性价比也超过MMC卡许多，在数码产品中得到广泛应用，是目前最有发展前途的数码存储卡。后续衍生出Mini SD卡、Micro SD卡等多种规格，虽然体积得到进一步缩减，但是容量提升也受到明显限制。

5.索尼记忆棒

记忆棒是索尼公司的专利产品，于1998年正式投放市场，造型酷似口香糖，易于携带，具有相当不错的性能。后续发展出的Memory Stick Pro Duo由于长度缩短，俗称“短棒”。早期受索尼公司专利保护的影响，记忆棒错过了“抢占地盘”的最佳时期，除了索尼的产品外很少得到其他产品的支持，且价格居高不下。直到2005年索尼开放授权，才获得来自其他存储卡品牌的支持。虽然PSP等产品的热销推动了记忆棒的销售，但是由第三方生产的记忆棒数量依然较少。目前市场中有许多“组装棒”以次充好，虽然价格低廉，但是兼容性和稳定性较差。

参测产品概览

本次横向评测主要针对CF卡、SD卡（包括MINI SD卡和Micro SD卡）和MMC卡（包括RSMMC卡）。从我们发出邀请函至样品征集结束，有以下10个厂商送来相应产品共43款与市场零售版本完全相同的产品（排名按照产品抵达时间次序）：

1.胜创（Kingmax）——SD PLATINUM、MINI SD、MICRO SD、MMC PLUS、MMC MICRO、MMC Mobile、RSMMC

2.莱克沙（Lexar）——CF 80×、SD、SD PLATINUM 40×

3.英飞诺（Infeono）——CF、SD、MINI SD、DV RSMMC、MMC

4.劲永（PQI）——CF 40×、CF 100×、SD 150×、MINI SD、MICRO SD、RSMMC

5.威刚（A-DATA）——SD 60×、SD 80×、SD 150×、MINI SD、RSMMC

6.勤茂（TwinMOS）——CF 70×、SD 66×、MMC

7.金士顿（Kingston）——CF蓝卡、SD 120×、MINI SD、RSMMC

8.宇瞻（Apacer）——SD

9.晟碟（SanDisk）——CF Ultra Ⅱ、SD、Ultra Ⅱ SD、MINI SD、MICRO SD、RSMMC

10.创见（Transcend）——CF 120×、SD 80×、RSMMC Mobile

这些产品中胜创采用了独特的PIP封装，提供了更好的抗压防水性能，同时对速度的提升也有一定帮助。劲永SD 150×和威刚SD 150×则是本次横向评测中标称速度最快的SD卡。胜创、劲永、晟碟的Micro SD卡则是目前最小的数码存储卡产品，代表了未来数码存储卡的一个发展方向，主要应用于移动通讯设备中。

另外，由于厂家调货周期的原因，晟碟送测的全部产品由其内地最大的代理商**宏衢贸易有限公司（联系电话：010-65995456）**提供；创见送测的全部产品则由厂家指定的代理商**北京创志铭意科贸有限公司（联系电话：010-82873597）**提供。除此之外其他产品均由生产厂家直接提供测试样品。

当所有产品在我们的测试平台上通过了全部测试之后，我们发现无论是AMD平台还是Intel平台，不同主板和处理器对数码存储卡的读写性能影响微乎其微。真正直接影响其性能的是读卡器，当我们将晟碟12in1读卡器更换为略差的读卡器时，参测的数码存储卡无一例外地出现了明显的成绩下降。由此看来，如果消费者将数码存储卡当作闪存盘使用时，购买一款好的读卡器是非常必要的。

测试产品点评

下面我们将所有参测产品按照CF卡、SD卡（包括MINI SD卡和Micro SD卡）、MMC卡（包括RSMMC卡）划分，分别对不同类别参测产品的性能进行分析。

老去的王者——CF卡

目前CF卡的用户主要集中在部分高端消费级数码相机和数码单镜反光相机（DSLR）用户以及支持CF卡扩展的MP4播放器用户中。而这两种主要的用户群体由于实际应用环境不同，对CF卡的性能需求也存在明显的不同。数码相机用户需要支持高速写入的CF卡，MP4播放器用户则更需要读取速度优异的产品。

纵观本次参测的CF卡产品，读取速度列前3名的产品分别是：劲永（PQI）CF 100×、晟碟（SanDisk）CF Ultra Ⅱ和创见（Transcend）CF 120×。它们在SiSoftware Sandra Professional 2005.SR3（下文简称SiSoft）中的最高读取成绩都是8738kB/秒（约49×）。而其中劲永CF 100×和创见CF 120×在ATTO Disk Benchmark（下文简称ATTO）中的成绩都达到9020kB/秒（约51×），晟碟CF Ultra Ⅱ的成绩为8830kB/秒（约50×），以微弱的劣势落后。与劲永和晟碟相比，作为一个市场占有率并不高的品牌，创见CF 120×能够取得这样的成绩，确实令我们有些惊讶。

由于读卡器性能的限制（至截稿时内地市场上销售的读卡器支持的最快速度在50×左右，详见第43页“速度悬疑”章节的读卡器部分），我们无法对50×以上产品的性能作出更详尽的测试，因此本次测试中出现了许多50×以上的产品都获得了相同读写成绩的情况。

在写入速度方面，晟碟CF Ultra Ⅱ和劲永CF 100×分列第一、二名，以较大优势领先其他产品。其中列第一

CF卡测试成绩表

	Sisoftware Sandra Professional 2005.SR3		ATTO Disk Benchmark	
	64MB读取	64MB写入	1024kB读取	1024kB写入
莱克沙（Lexar）CF 80X	7646 kB/秒，约43X	6554 kB/秒，约37X	7456 kB/秒，约42X	6765 kB/秒，约39X
英飞诺（Infeono）CF	6554 kB/秒，约37X	1092 kB/秒，约6X	6466kB/秒，约37X	4228kB/秒，约24X
劲永（PQI）CF 100X	8738 kB/秒，约49X	6554 kB/秒，约37X	9020 kB/秒，约51X	8083 kB/秒，约46X
劲永（PQI）CF 40X	6554 kB/秒，约37X	3277 kB/秒，约18X	6314 kB/秒，约36X	3647 kB/秒，约20X
勤茂（TwinMOS）CF 70X	7646 kB/秒，约43X	5461 kB/秒，约31X	7656 kB/秒，约44X	6765 kB/秒，约39X
金士顿（Kingston）CF蓝卡	6554 kB/秒，约37X	5461 kB/秒，约31X	6737kB/秒，约38X	5931 kB/秒，约34X
晟碟（SanDisk）CF Ultra Ⅱ	8738 kB/秒，约49X	7646 kB/秒，约43X	8830 kB/秒，约50X	8206 kB/秒，约47X
创见（Transcend）CF 120X	8738 kB/秒，约49X	5461 kB/秒，约31X	9020 kB/秒，约51X	7064 kB/秒，约40X

的晟碟（SanDisk）CF Ultra II 在SiSoft和ATTO中分别获得了7646kB/秒（约43×）和8206kB/秒（约47×）的最好成绩。

综合整个CF卡产品的测试来看，晟碟不愧为CF卡标准的倡导者，晟碟CF Ultra II 是唯一兼具高读取和写入性能的产品，综合性能以绝对优势领先其他产品，值得推荐。其他产品普遍表现为读取速度大于写入速度，而英飞诺（Infeono）CF卡的读写差距甚至达到了31×（读取约37×，写入约6×）。尽管不同的应用对性能有不同的需求，但是6×的写入速度实在令人不敢恭维。我们认为在数码存储卡各品牌之间价格差距越来越小的情况下，晟碟CF Ultra II 这样的产品性价比将越来越明显。对于有明显应用倾向的消费者，可以分别在读取/写入方面的前3名内选择产品，相信它们的性能会令你满意。

由于速度与容量方面相对SD卡已无优势，体积更是所有数码存储卡中最大的，所以CF卡的应用范围日渐缩小。许多厂家甚至放弃了CF卡的研发和生产，这从本次横评收到的CF卡产品数量远远少于SD卡和MMC卡的数量就可以看出一二。或许CF接口未来只能寄希望于使用CF TYPE II 接口的微硬盘产品大量上市，才有机会与SD卡一争短长。

后来者得天下——SD卡

近一年多来SD卡的发展可谓迅猛，容量快速提升，速度大幅提高，价格持续下降。甚至连以往相对MMC卡略处下风的体积问题，也由于MINI SD卡和Micro SD卡的先后出现迎刃而解。SD卡凭借诸多优势，迅速在数码设备中普及，从数码相机到手机，从MP3播放器到MP4播放器，SD卡当仁不让地成为目前为止获得最广泛支持的数码存储卡。

本次横评共收到来自10家不同厂商的22块SD卡（包括MINI SD卡和Micro SD卡），数量远远超过CF卡和MMC卡，其中大部分产品无论是性能还是价格都非常接近，可见厂家对SD卡市场的重视程度。从这方面来说SD卡市场已经成为数码存储卡厂商争夺的焦点。就在我们截稿前，又传来了各厂SD卡全线降价的消息。

SD卡测试成绩表

	Sisoftware Sandra Professional 2005.SR3		ATTO Disk Benchmark	
	64MB读取	64MB写入	1024kB读取	1024kB写入
胜创（Kingmax）SD PLATINUM	8738kB/秒，约49X	3277kB/秒，约18X	8981kB/秒，约51X	6961kB/秒，约40X
莱克沙（Lexar）SD PLATINUM 40X	7646kB/秒，约43X	5461kB/秒，约31X	7672kB/秒，约44X	7169kB/秒，约41X
莱克沙（Lexar）SD	8738kB/秒，约49X	4369kB/秒，约24X	8579kB/秒，约49X	8638kB/秒，约49X
英飞诺（Infeono）SD	8738kB/秒，约49X	4369kB/秒，约24X	9020kB/秒，约52X	4415kB/秒，约25X
劲永（PQI）SD 150X	9830kB/秒，约55X	4369kB/秒，约24X	10095kB/秒，约58X	8905kB/秒，约51X
威刚（A-DATA）SD 60X	8738kB/秒，约49X	7646kB/秒，约43X	8774kB/秒，约50X	7847kB/秒，约45X
威刚（A-DATA）SD 150X	9830kB/秒，约55X	6554kB/秒，约37X	10095kB/秒，约58X	9238kB/秒，约53X
威刚（A-DATA）SD 80X	9830kB/秒，约55X	7646kB/秒，约43X	9922kB/秒，约57X	5506kB/秒，约31X
勤茂（TwinMOS）SD 66X	8738kB/秒，约49X	5461kB/秒，约31X	8370kB/秒，约48X	4993kB/秒，约29X
金士顿（Kingston）SD 120X	9830kB/秒，约55X	6554kB/秒，约37X	10095kB/秒，约58X	9137kB/秒，约52X
宇瞻（Apacer）SD	9830kB/秒，约55X	6554kB/秒，约37X	10066kB/秒，约58X	9460kB/秒，约54X
晟碟（SanDisk）ULTRA II SD	8738kB/秒，约49X	7646kB/秒，约43X	9532kB/秒，约54X	8981kB/秒，约51X
晟碟（SanDisk）SD	9830kB/秒，约55X	4369kB/秒，约24X	10095kB/秒，约58X	5412kB/秒，约31X
创见（Transcend）SD 80X	8738kB/秒，约49X	7646kB/秒，约43X	8830kB/秒，约50X	7390kB/秒，约42X

SD卡测试成绩表（接上页）

胜创（Kingmax）MINI SD	8738kB/秒，约49X	7646kB/秒，约43X	8774kB/秒，约50X	7847kB/秒，约45X
英飞诺（Infeono）MINI SD	8738kB/秒，约49X	7646kB/秒，约43X	8756kB/秒，约50X	6861kB/秒，约39X
劲永（PQI）MINI SD	5461kB/秒，约31X	2185kB/秒，约12X	5700kB/秒，约33X	2250kB/秒，约13X
威刚（A-DATA）MINI SD	8738kB/秒，约49X	7646kB/秒，约43X	8774kB/秒，约50X	7643kB/秒，约44X
金士顿（Kingston）MINI SD	7646kB/秒，约43X	6554kB/秒，约37X	7342kB/秒，约42X	6697kB/秒，约38X
胜创（Kingmax）MICRO SD	8738kB/秒，约49X	4369kB/秒，约24X	8830kB/秒，约50X	8031kB/秒，约46X
劲永（PQI）MICRO SD	6554kB/秒，约37X	3277kB/秒，约18X	6314kB/秒，约36X	3647kB/秒，约21X
晟碟（SanDisk）MICRO SD	9830kB/秒，约55X	3277kB/秒，约18X	9879kB/秒，约56X	3072kB/秒，约18X

从测试成绩来看，标准SD卡（区别于MINI SD卡和Micro SD卡）中的"高速卡（通常是40×以上的产品）"与"低速卡"的性能差距明显缩小。大部分低速SD卡的突发写入性能要高于其持续性写入的性能，并且达到接近甚至超过同品牌高速产品的水平。以莱克沙（Lexar）SD为例，SiSoft中测得持续写入性能为4369kB/秒（约24×），在ATTO中飚升至8638kB/秒（约49×），性能翻了一番。这一点在许多高速卡身上虽然不是如此明显，但是总体来看几乎所有的标准SD卡在突发性写入速度方面都得到了不同程度的提高。测试成绩同时反映出各品牌之间的性能差距越来越小，在可以预期的时间段内，消费者选购名牌SD卡产品的理由也许更多是基于总体质量和售后服务，而非产品性能。

我们认为出现这样的情况是因为SD卡最主要的应用集中在数码相机产品上，随着数码相机像素数的提升，消费者拍摄照片的尺寸越来越大，对SD卡的突发写入速度要求提高而导致的。就测试成绩来看，高速卡对低速卡的优势主要表现在全面性上。无论是持续性还是突发性，高速卡普遍具备较高的读取/写入速度，并且读取/写入速度之间的差距较小。

在标准SD卡中，威刚（A-DATA）SD 150×和宇瞻（Apacer）SD卡表现出了优异的性能，在持续性读取/写入方面二者都达到了约55/37×的速度，突发性读取/写入则分别为58/53×（威刚SD 150×）和58/54×（宇瞻SD）的高速度。晟碟ULTRA Ⅱ SD由于推出时间较早，虽然最快速度不如前两款产品，但是其均衡的性能却也是前两款产品所不具备的。与80×以上的超高速卡相比，其他高速产品虽然最快速度略有不足，但是其4项指标往往表现平均，且价格相对优惠，更具性价比，其代表产品如威刚SD 60×和晟碟ULTRA Ⅱ SD等。

MINI SD卡和Micro SD卡同为SD卡家族中的微型化产品，按尺寸区分，MINI SD卡介于Micro SD卡与标准SD卡之间。事实上在本次横评中MINI SD卡的性能表现也恰好在这两种卡之间——速度接近标准SD卡，且比Micro SD卡性能更平衡。但是目前MINI SD卡的处境却比较尴尬，向上比，容量和性能无法与标准SD卡企及，在标准SD卡的传统领域数码相机中，几乎得不到专门的支持；向下比虽然性能强于Micro SD卡，容量也较大，但是体积的劣势导致移动通讯类产品更加青睐指甲盖大小的Micro SD卡。我们认为如无特别原因，消费者不必考虑购买MINI SD卡。

Micro SD卡由晟碟于2005年率先推出，晟碟将自己的Micro SD卡命名为Trans Flash。由于Micro SD卡生产难度较高且目前应用面不算很大，所以生产厂家不是很多，本次横评共收到3款产品。其中劲永Micro SD性能平平，胜创的产品提供了不逊于标准SD卡的全面性能。由于Micro SD卡主要的应用集中在移动通讯产品中，晟碟的产品非常有针对性地提供了高达55/56×的持续读取/突发读取速度。

前有狼后有虎——MMC

MMC卡推出之时，由于其体积小巧，因此迅速获得了大量数码产品的支持，RSMMC卡更是得到了手机厂商的支持，前景似乎一片光明。但是很快MMC卡速度慢、容量提升困难的缺点就暴露出来，令众多数码相机厂商望而却步。随即，当初发起MMC标准的主要厂商美国晟碟公司转而与日本松下公司和东芝公司推出了速度更快、容量更高且更加易于生产的SD卡。

失去数码相机市场的MMC卡依靠比SD卡轻薄小巧的优势固守移动通讯领域，在手机"唯小为美"的时代，RSMMC得到部分手机厂商的支持。然而晟碟等厂商随后推出的Micro SD卡彻底埋葬了MMC最后的希望。目前MMC卡可以说是夹在标准SD卡与Micro SD卡之间苟延残喘。如无新的标准带来革命性的变化，恐怕将步SM卡之后尘，退出数码存储卡市场。胜创的Micro SD卡就带有明显的革新意图。

从测试成绩来看，参测的MMC卡（包括RSMMC卡）在性能上远远落后于SD卡（包括MINI SD卡和Micro SD卡）。在容量优势并不明显的情况下，体积更无法与Micro SD相提并论。从性能上看，参测的13款MMC卡表现出惊人的一致性。速度较快的产品为12/12×（SiSoft测试成绩）和10/10×（ATTO测试成绩），慢一点的仅在两个写入指标上降至6×左右。这样的成绩与SD卡相比实在相去甚远。

MMC卡测试成绩表

	Sisoftware Sandra Professional 2005.SR3		ATTO Disk Benchmark	
	64MB读取	64MB写入	1024kB读取	1024kB写入
胜创（Kingmax）MMC PLUS	2185kB/秒，约12X	2185kB/秒，约12X	1787 kB/秒，约10X	1700 kB/秒，约10X
胜创（Kingmax）MMC MICRO	2185kB/秒，约12X	2185kB/秒，约12X	1787 kB/秒，约10X	1714 kB/秒，约10X
胜创（Kingmax）MMC MOBILE	2185kB/秒，约12X	2185kB/秒，约12X	1787 kB/秒，约10X	1714 kB/秒，约10X
胜创（Kingmax）RSMMC	2185kB/秒，约12X	1092kB/秒，约6X	1721 kB/秒，约10X	1644 kB/秒，约9X
英飞诺（Infeono）RSMMC	2185kB/秒，约12X	1092kB/秒，约6X	1807 kB/秒，约10X	1774 kB/秒，约10X
英飞诺（Infeono）DV RSMMC	2185kB/秒，约12X	2185kB/秒，约12X	1779 kB/秒，约10X	1700 kB/秒，约10X
英飞诺（Infeono）MMC	2185kB/秒，约12X	1092kB/秒，约6X	1807 kB/秒，约10X	1688 kB/秒，约10X
劲永（PQI）RSMMC	2185kB/秒，约12X	2185kB/秒，约12X	1807 kB/秒，约10X	1797 kB/秒，约10X
威刚（A-DATA）RSMMC	2185kB/秒，约12X	2185kB/秒，约12X	1779 kB/秒，约10X	1688 kB/秒，约10X
勤茂（TwinMOS）MMC	2185kB/秒，约12X	1092kB/秒，约6X	1726 kB/秒，约10X	1586 kB/秒，约9X
金士顿（Kingston）RSMMC	2185kB/秒，约12X	2185kB/秒，约12X	1807 kB/秒，约10X	1782 kB/秒，约10X
晟碟（SanDisk）RSMMC	2185kB/秒，约12X	1092kB/秒，约6X	1807 kB/秒，约10X	1774 kB/秒，约10X
创见（Transcend）RSMMC Mobile	2185kB/秒，约12X	1092kB/秒，约6X	1802 kB/秒，约10X	1494 kB/秒，约8X

在使用SiSoft对这些MMC卡进行测试时，部分产品的进度相比SD卡慢得令人抓狂，对比2005年数码存储卡横向评测中MMC卡的成绩，几乎没有明显的提高。

从这些方面来看，即使是新的低电压版（1.8V）MMC卡，对于消费者也没有太大吸引力。目前MMC唯一的优势在于其良好的兼容性，可以在支持SD卡的设备上使用，这意味着许多用户可以只购买一块卡给自己的手机、PDA、数码相机使用。

关于温度

进行温度测试时，评测室的室内温度在17～18℃之间。这个温度相对略低，因此所有的参测产品都表现得很"冷静"。发热量最大的产品达到25℃，温度最低的产品为19℃，可以说相当理想。总体来看，发热量与产品的速度成正比，尤其是写入速度高的产品发热量相对较大。

关于MMC卡的规格标准

2004年初，多媒体记忆卡协会(MultiMediaCard Association，MMCA)完成MMC4.0规格的定案。MMC4.0规格是一般MMC规格的延伸，有多重总线宽度（8bit）进行数据传输的功能，将工作频率从20MHz至26MHz以及52MHz（理论上52MHz的产品能够提供52MB/秒的数据传输速度），目前销售的MMC plus卡就是这种提升了工作频率和带宽的新产品，遗憾的是其速度依然不够理想。

另外MMC 4.0规格也是当时第一种支持双电压功能的小型记忆卡标准，它使MMC能在1.8V或3.3V的环境下使用。也由此诞生了目前我们看到的"MMC Mobile"卡。

为了能够在体积以速度上与Micro SD抗衡，胜创凭借自己的技术优势，推出了各方面都与Micro SD类似的MMC Micro，但是目前MMC Micro的应用面并不大，至本文截稿时，仅有三星的SGH-D730/SGH-D720手机支持。

关注！数码存储卡的速度悬疑

悬念：高速读卡器何时上市？

通过本次测试的最终成绩，我们可以看到许多标称100×以上的产品，在实际测试中却连60×都达不到。是厂家在蒙骗消费者吗？通过一些可靠渠道获得的消息来看，目前的高速数码存储卡确实能够突破100×的速度。而实际测试中无法达到如此高的性能是因为高速狂飙的数码存储卡忘记捎上读卡器（或者广义地说读写控制芯片），现有的控制芯片都无法支持50×以上的产品。这个问题不仅影响了读卡器，也同时限制了数码相机等产品。

就在本文截稿前，笔者和同事一道去中关村的几个主要卖场寻找能够支持高速存储卡的读卡器，但是一无所获。就连晟碟公司也很久没有推出过更新的读卡器产品，劲永的读卡器则基本不在内地销售。来自生产厂家的消息表明，此类高速产品目前尚未进入内地市场。我们在这里也只能为大家提供一些支持高速读写的控制芯片的简单信息，有意购买此类产品的消费者可以留意即将上市的使用创惟GL819、安国AU6375、Realtek RTS5111三款芯片的读卡器，它们普遍能够提供20MB/秒的读取速度和15MB/秒以上的写入速度。

疑问一：低速反比高速快，究竟孰高孰低？

许多读者都曾经就数码存储卡的速度问题发E-mail或者是打电话到编辑部询问，他们都遇到了相同的情况，就是发现许多标称速度较高的卡在实际应用中还没有低速卡快。看看市场上这些数码存储卡的标称速度，一年前各厂商不过是“含蓄地”玩玩“High Speed”，现在已经明确地标出60×、80×、120×甚至是150×的惊人指标。某些所谓“高速卡”究竟有多快呢？本次横评中就有低速卡性能超过高速卡的现象，读者一查便知。

关于数码存储卡的倍速之争由来已久，有的厂家以150kB/秒作为1×的标准，有的厂家则以176kB/秒为标准，各有说辞，争执不下。这一现象直接导致了部分高速卡与低速卡速度差不多甚至反而落后的现象。本次横评中就出现了威刚（A-DATA）SD 60×的速度超过个别标称更高的产品的现象。

疑问二：读和写究竟以哪个为准？

也有部分读者说在向自己的数码存储卡中复制文件时，速度慢得离谱，由此怀疑买到了假货。实际上这同样是厂商的标准问题造成的，这个标准不再是1×等于多少，而是究竟该用读取速度还是写入速度作为标称速度，或者采用其他更合理的方法。目前数码存储卡厂商普遍采用读取速度标称法，即以产品的最高读取速度作为标称值。

数码存储卡的速度大战从2005年下半年发展到现在，一如当初光驱、刻录机的情况。由于提升读取速度远比写入速度要容易，部分厂家牺牲写入速度来提升读取的速度，极端的情况就是个别产品的读取速度可以轻松突破50×，而写入速度却只有可怜的20×甚至更低。

经过对本次测试结果的分析，考虑到实际的应用环境，我们认为综合性能优秀的产品更值得推荐，因此编辑选择奖分别授予各类产品中性能全面平衡的产品。另外MMC卡方面，出现了成绩雷同的现象，因此我们将更加注重产品的附加价值。

Compact Flash类编辑选择奖——晟碟（SanDisk）CF Ultra II



晟碟CF Ultra II在4项指标中获得了3项第一，性能表现令人满意。虽然劲永（PQI）CF 100×在ATTO的读取测试中领先它1×，但是晟碟CF Ultra II的表现要比劲永CF 100×更加全面和平衡，优秀的写入速度我们留下深刻的印象。因此我们将Compact Flash类编辑选择奖授予晟碟CF Ultra II。值得一提的是创见（Transcend）CF 120×也提供了不错的性能。

Secure Digital类编辑选择奖——宇瞻（Apacer）SD



宇瞻（Apacer）SD在所有参测的SD卡中性能名列前茅，一举囊括了3项指标的第一名，虽然持续性写入指标相对有些偏低，但是其大约54×的突发写入速度无人能及。因此我们决定将Secure Digital类编辑选择奖授予它。

Secure Digital类产品竞争激烈，相互的之间的性能差别并不明显，因此消费者也可以根据自己的需求灵活选择其他优秀产品。另外胜创（Kingmax）MICRO SD和同类型的晟碟TransFlash卡也给我们留下了深刻印象，尤其是晟碟TransFlash的读取速度与标准SD卡相比都不落下风。

Multi Media Card类编辑选择奖——胜创（Kingmax）MMC Mobile

MMC组的成绩已经不是用“胶着”二字可以形容的了。当绝大多数产品趋于同质化时，选择附加价值最高的产品将是明智的。因此我们决定将Multi Media Card类编辑选择奖授予胜创MMC Mobile，不仅因为它拥有该组最高的速度，同时还提供双电压支持，而且胜创独有的PIP封装技术使其产品相对更结实，并且抗压防水。P



■晶合实验室 热血废人

绝色宝贝 ——BenQ Joybee P205



- 做工精湛，手感较好
- 单色LED屏幕稍显落伍
- 持续播放时间较短
- 唯美的外形，红、黑双色机身颜色的选择，Joybee P205也许是个不错的礼物

容　　量：256/512MB
文件格式：8～384kbps MP3/32～192kbps WMA/WAV
显 示 屏：单色LCD屏
接　　口：耳机接口/USB 2.0
尺　　寸：95mm×30mm×12mm（最大尺寸）
重　　量：32g（实测，含电池）
附　　件：耳机/随机光盘/USB延长线/挂绳
价　　格：499/699元
咨询电话：400-888-0666

诺基亚在去年成功地推出了“绝色倾城”系列手机，它们复古的黑红色彩、变化多样的框形条纹设计，启发了不少IT厂商在自身的产品上进行不同程度地参考与借鉴。Joybee P205采用了与诺基亚7280极为酷似的表面图案设计，稳重的造型、光滑的釉面漆外壳、缤纷的条框图案，透露着简约而和谐统一的美。在P205单色LED屏幕的右侧是与iPod shuffle非常相似的操控键，顶部的3个功能按键也仅是微微突起，保持着机身的干净清爽。在严丝合缝的保护盖下，隐藏着USB接口，使Joybee P205不需转接线便可与电脑进行数据传输，内置的锂离子电池也依靠USB接口充电。无驱设计的P205在连接到电脑时，需用播放键在数据传输与电池充电之间进行选择。用户在使用过程中需要特别注意这个问题。



简洁的接口设计，耳机口、HOLD键与挂绳口虽然紧凑，但安排有序

由于单色LED屏幕的限制，该产品仅能完成一般的音乐播放、FM收音/录音、MIC录音等基本功能。随机附送的耳塞，音质表现尚可，可满足大多数用户的需求。不过可调最大音量还是稍显偏低，并且多种音效模式并不能很好地突出各自代表的风格，令人有些遗憾。勉强可支撑到6个半小时的续航能力也让人颇有微辞。

帝国时代II

开发厂商： IN-FUSIO
适用机型： 摩托罗拉V600/E398/C650/E680i，诺基亚S40/S60系列等
收费价格： 12元
下载途径： 移动梦网→百宝箱→游戏百宝箱→情景游戏



作为一款RTS游戏，《帝国时代II》手机版继承了PC版本的特点，提供4个历史时期让玩家发展，不过种族削减为两个。玩家同样是白手起家，搜集资源，建立城堡、村落、农场来扩大疆域。该游戏中有指导模式和7种任务的行动模式以及任意地图模式，并且根据完成游戏时间的不同设置了对应难度。

江南

开发厂商： 魔龙
适用机型： 摩托罗拉V300/E398，诺基亚7610/7210，索尼爱立信K700c等
收费价格： 15元
下载途径： 发送短信103053到13799991890即可下载



《江南》是一款典型的RPG（角色扮演）游戏，以林俊杰为游戏的主人公形象，玩家将穿越时空畅游古今江南，亲身涉险行侠仗义，巧遇3位红颜知己，并于三生石下回归现代……游戏以《江南》原曲为背景音乐，林俊杰所演唱的其他歌曲名称也会出现在游戏中，或以宝物的形式，或以场景事件的形式，这将给玩家耳目一新的感觉。



装修办公桌 打造桌面便捷系统

■广东 GZ



编者按： 我们每次打开电脑进入系统后首先看见的就是桌面，桌面是进行其他操作的平台。因此，桌面的布局直接影响到其他软件和功能的使用，好的布局在需要打开各种软件时可以手到擒来，而乱糟糟的布局可能需要你点击N次鼠标。

查看每个人的办公桌是非常有意思的事情，它的摆设总是不经意透露着主人的秘密，有时候甚至比亲眼看到本人还要真实。当办公桌转向计算机的桌面时，同样的故事总会再次重演。那些习惯井井有条的用户不免有些苦恼，怎样才能让计算机桌面既美观又实用呢？这总是个问题。

一、从任务栏开始

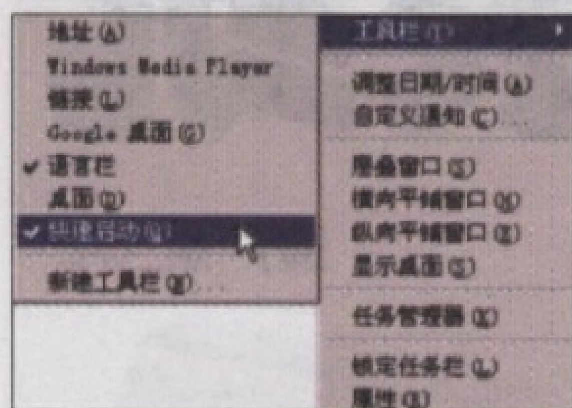


图1：微软自带的快速启动

Windows的开始菜单在任务栏上，那么我们就从任务栏开始。默认情况下任务栏是用户转换操作使用得最频繁的桌面部分，打造美观实用的计算机桌面应该从它开始。任务栏上有个特别的部分，那就是快速启动栏，只要用鼠标右键点击任务栏空白处，勾选菜单“工具栏”→“快速启动”即可在任务栏出现（图1）。快速启动栏中放置的都是快捷方式，只要鼠标一次点击即可启动应用程序，因为无需回到桌面，所以非常简单实用。不过快速启动栏仍有不少缺点，例如它不能加入对文件夹的访问，也就意味着不能对快捷启动图标分组；又比如当快捷启动图标过多时，快速启动栏放不下，只能以缩放方式显示，既显得凌乱，打开的速度也可能非常慢。不妨使用增强型快速启动栏工具True Launch Bar来改变这一切（http://www.onlinedown.net/soft/21983.htm），这个链接有完整的汉化（http://www.onlinedown.net/soft/24902.htm）。

True Launch Bar安装完成后，暂时不会发现任务栏出现什么变化，用户需右键单击任务栏，在弹出的菜单中把“True Launch Bar”勾上，并将“快速启动”项勾去避免出现两个快速启动栏（图2）。True Launch Bar初看上去和快速启动栏没有多大分别，只是当用户点击缩放显示旁的箭头图标后，会发觉弹出菜单左边多了一个“True Launch Bar”标题，其它操作似乎和普通快速启动栏没有区别（图3）。其实使用鼠标右键点击True Launch Bar的空白处，用户会发现弹出菜单内多出了数项，选择“TLB settings...”打开设置选项，在“General options”页面将语言设置为中文（图4），接着对True Launch Bar的快捷方式进行分组整理。



图2：取消掉快速启动

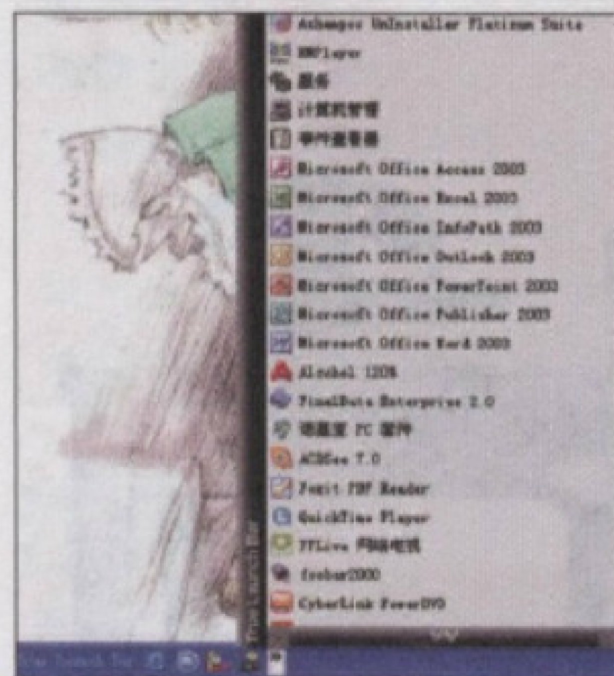


图3：功能更强的True Launch Bar

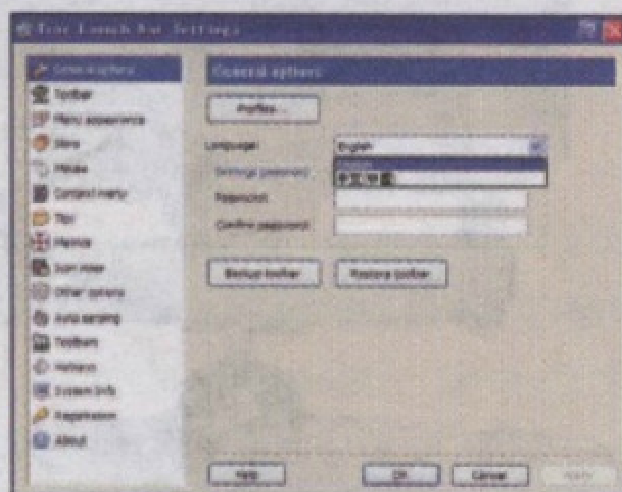


图4：修改设置

鼠标右键点击True Launch Bar的空白处，在弹出菜单里选择“打开”项（图5），打开“C:\Documents and Settings\“Windows用户账号”\Application Data\Microsoft\Internet Explorer\Quick Launch”文件夹，这也是系统快速启动栏里所有快捷方式存放的地方，也就是没有整理过的True Launch Bar里显示的图标。用户要做的就是在“Quick Launch”文件夹里面建立新的文件夹，并根据自己的习惯分类为网络工具、多媒体工具、系统工具等，接着将对应的应用程序的快捷方式拖进这些建好的文件夹内（图6）。此时会发现True Launch Bar中开始显示出文件夹，点击它们即可弹出包含了快捷方式的分类菜单（图7），如果点击缩放部分则可发现快捷方式呈现二级或多级菜单方式。当然菜单内的图标和文件夹的顺序也许

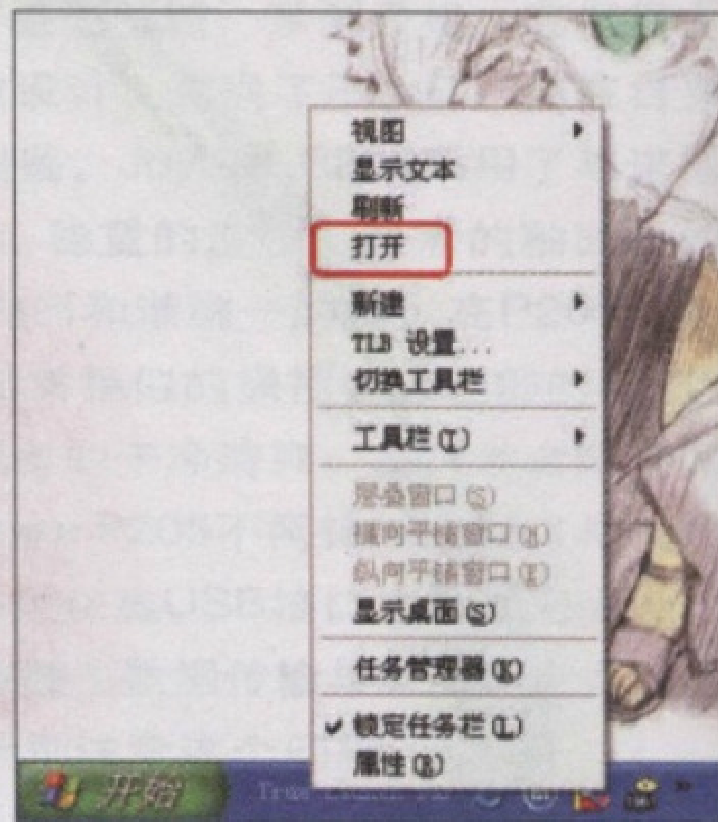


图5：打开快捷方式存放目录



图6：随意添加快捷方式

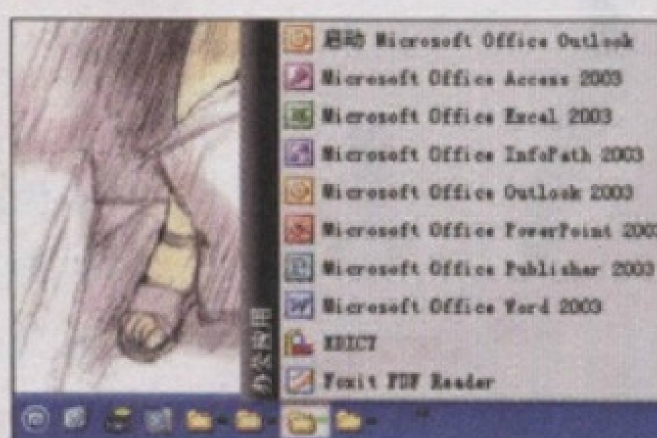
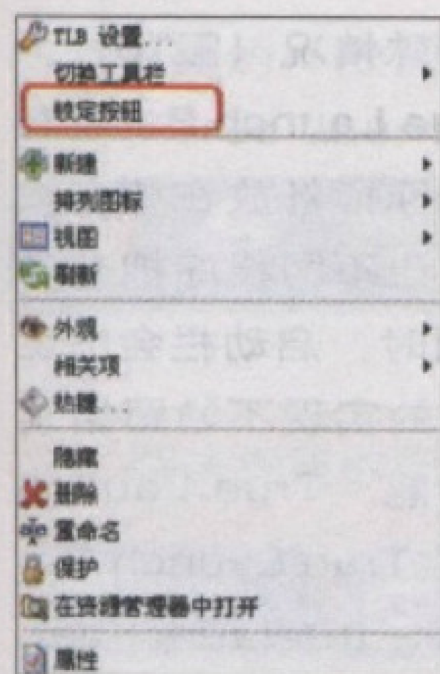
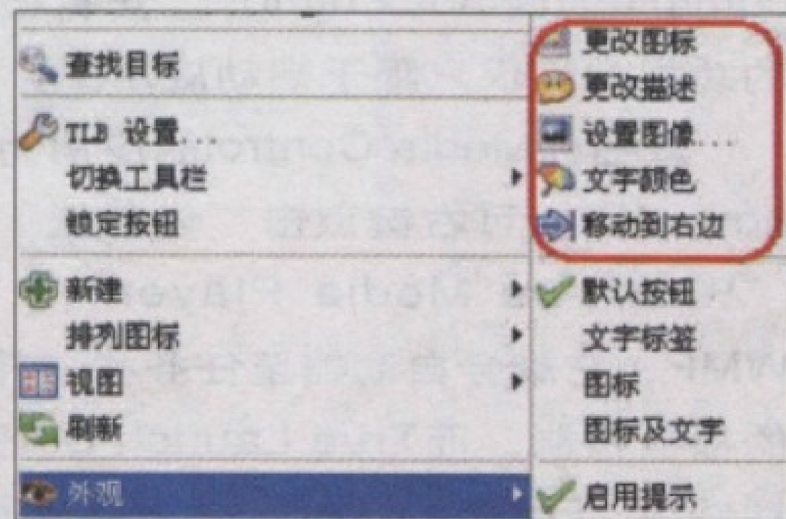


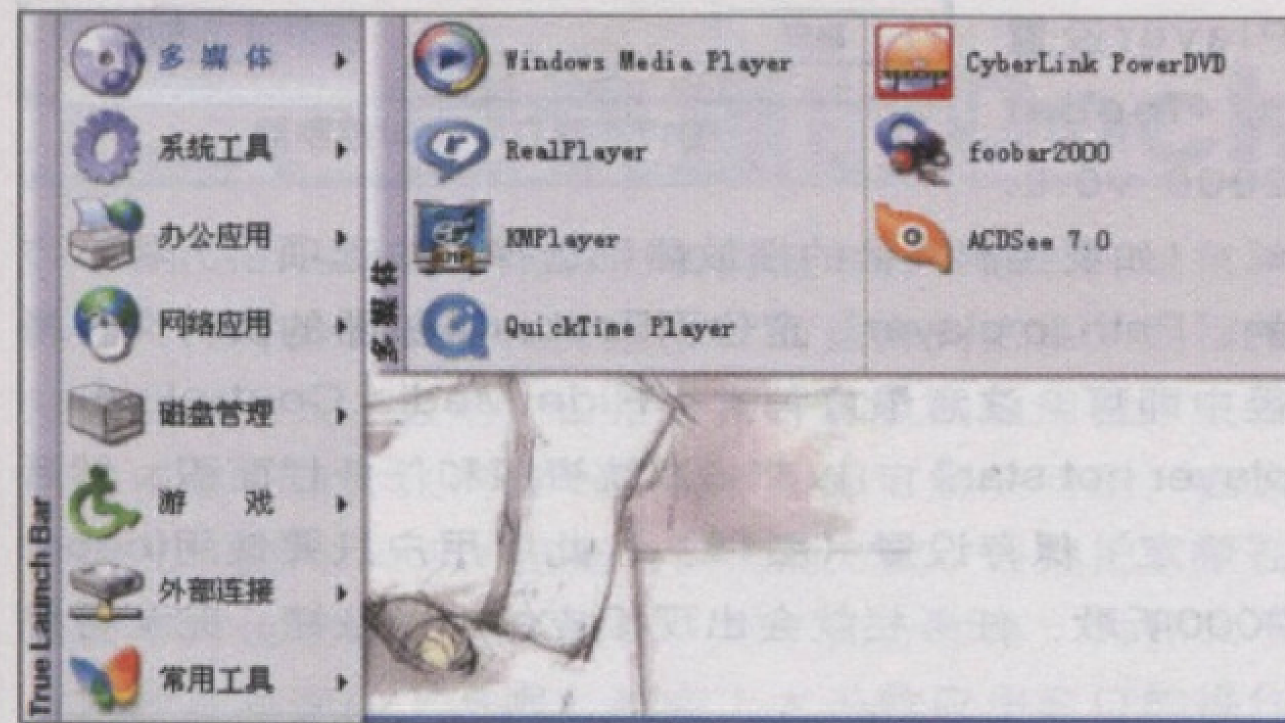
图7：多个快速启动了


图8：防止误操作

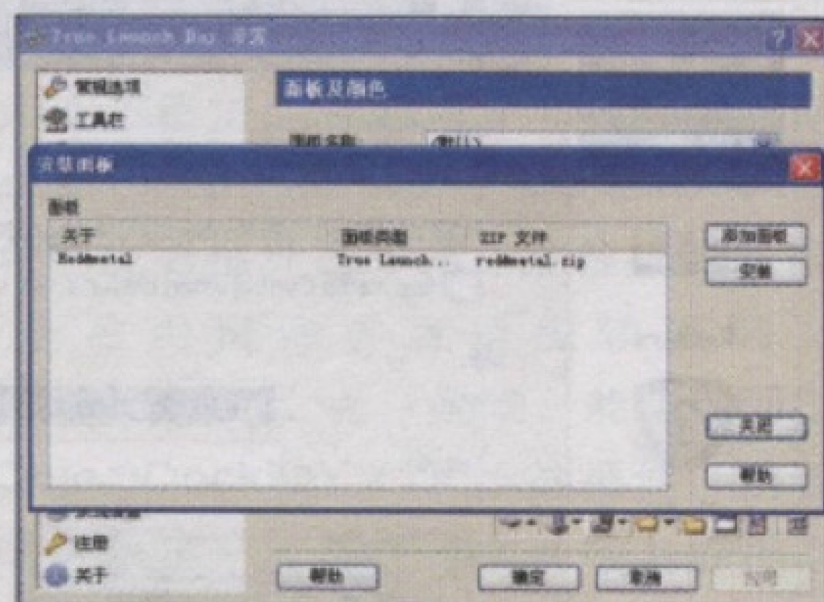
不尽如人意，只要在True Launch Bar上面直接拖动调整即可，需要注意的是整理好True Launch Bar菜单后，必须锁住True Launch Bar上面的图标的位置，以免重启计算机之后图标位置发生改变，用鼠标右键单击True Launch Bar上面任意一个图标，在弹出的菜单上选择“锁住按钮”即可（图8）。


图9：Windows快速启动所不能比的

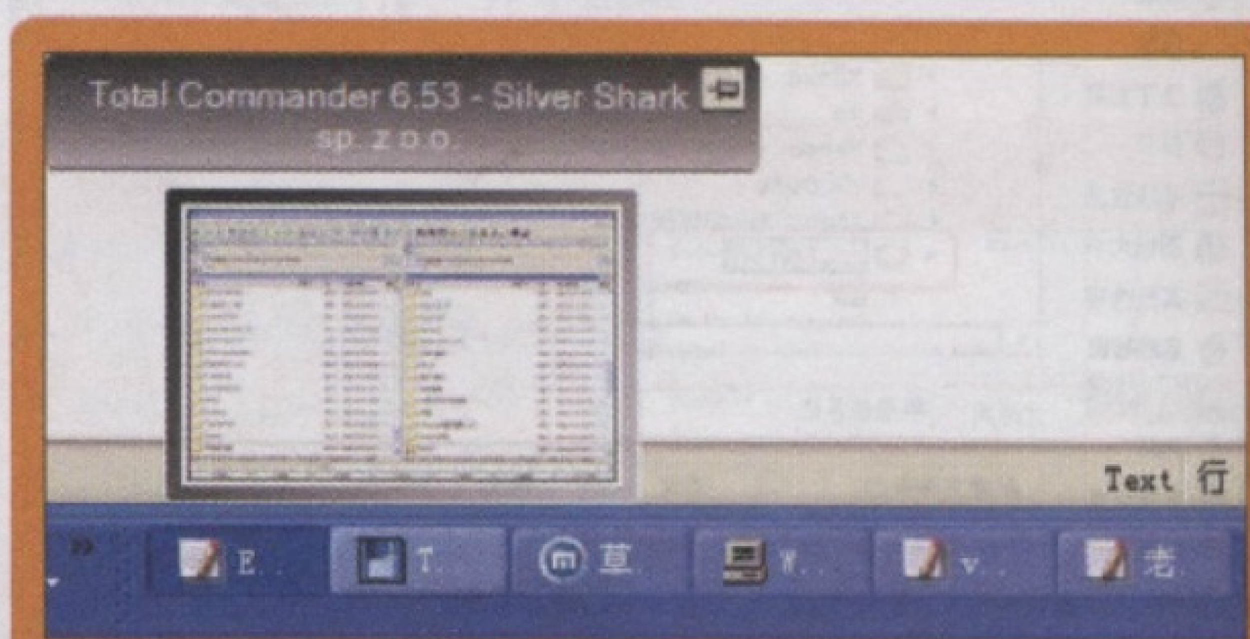
不过一行相同的文件夹图标既不美观，又非常不好区分，所以应该将其图标置换。使用鼠标右键单击想要替换的图标，在弹出菜单里选择“外观”→“图标”，即可替换喜欢的图标（图9）。逐一替换所有一级菜单的图标后，选择True Launch Bar弹出菜单中的“视图”→“大图标”，即可将默认的小图标显示方式改为大图标显示。同样的方法可将二级菜单修改为大图标显示，并且其“视图”菜单中多了几项菜单图标的显示方式，若选择非默认的菜单图标显示方式，则附加可调整图标的排列方式，以达到更美观的效果（图10）。最后打开True Launch Bar的设置窗口，在面板页


图10：快捷的同时也可以漂亮

面可调整选择符合计算机主题的皮肤，更多的外观皮肤可在True Launch Bar的官方网站上寻找（http://www.truelaunchbar.com/skinslib/index.php）。下载的皮肤文件是一个ZIP压缩包，点击“安装面板”并选择下载的ZIP包，然后在安装窗口中再点击“添加面板”完成安装（图11），其实更为简单的办法是将压缩包直

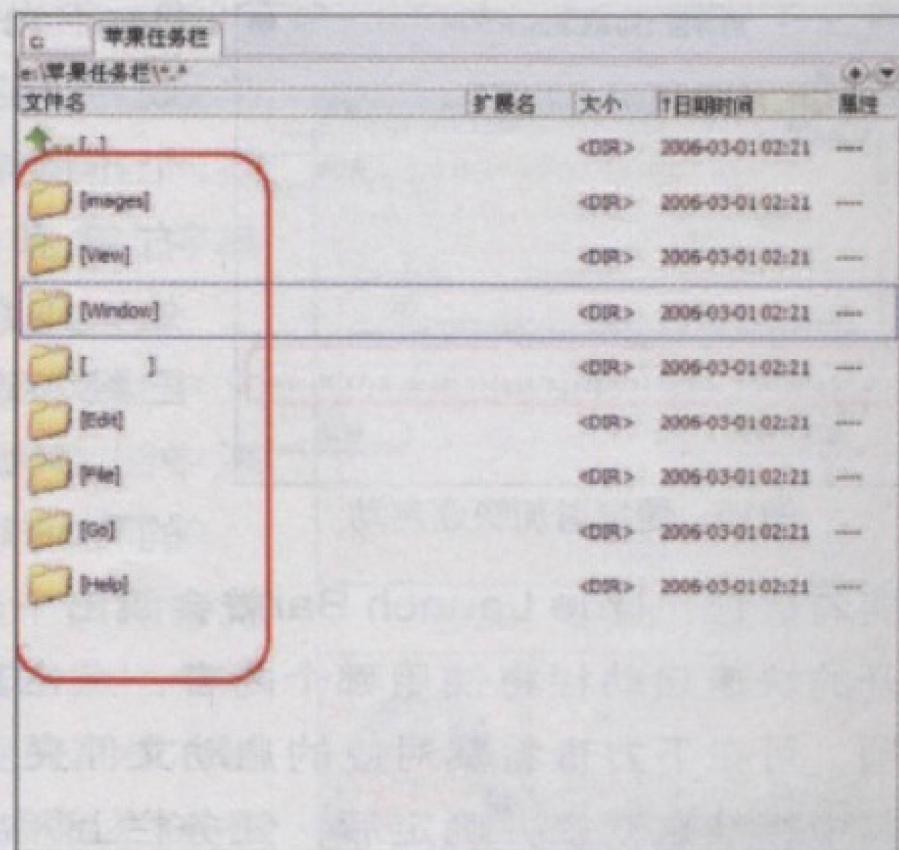

图11：皮肤文件当然方便

接解压到True Launch Bar安装目录下的子文件夹“skins”内。经过以上的处理最终True Launch Bar和系统浑然一体，美观整洁，快捷实用。


窗口预览

任务栏使用True Launch Bar后剩下的空间就不多了，当用户打开多个窗口时，其停靠位置很容易挤得过满，根本就没办法从任务栏上看出窗口的内容是什么，更谈不上迅速定位并找到需要窗口了。要解决这个问题可使用绿色小软件VisualToolTipEn（http://www.cykoo.com/Software.Asp?id=1382），软件使用很简单，启动后只要使用鼠标悬停在任务栏停放窗口上，软件马上打开一个小窗口，里面显示了任务栏上窗口的任务内容，上方则是相关的文字标题。点击任务栏托盘的VisualToolTipEn图标能对其进行设置，例如弹出窗口的尺寸、延迟时间等，用户可按自己需要设置。

True Launch Bar的作用并不仅只有简单分类，多个快速启动工具栏切换或并存是它的另一个主要功能。与默认系统快速启动栏只能对应显示“Quick Launch”的内容不同，True Launch Bar能由用户指定显示任意文件夹的快捷内容，因此用户可在任意硬盘分区建立一个文件夹，例如说命名为“苹果任务栏”，然后在此文件夹内按照苹果任务栏的结构建立多个下级子文件夹，并分别放置对应类似功能的快捷方式，设置好对应图标（图12）。完成所有工作后用鼠标右键点击True Launch Bar的空白处，在弹出菜单里选择“切换工具栏”→“管理工具栏”，然后点击“新建”，在弹出的文件夹定位窗口中定位到刚刚建立的“苹果任务栏”（图13），即可看到工具栏中新出现的“苹果任务栏”，点击“确定”关闭设置窗口。此时用户只要在True Launch Bar的菜单里选择“切


图12：自定义文件夹

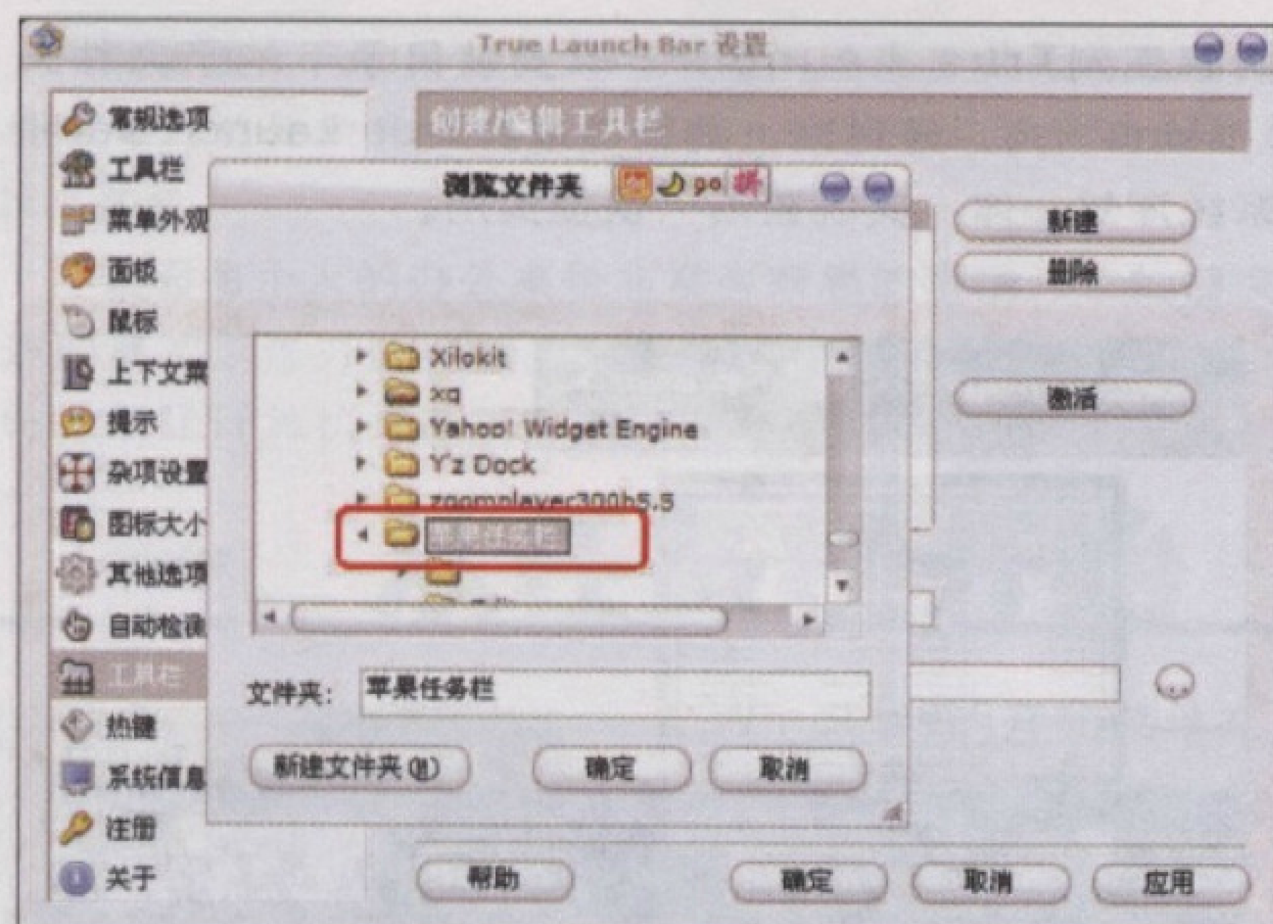


图13：选择自定义文件夹

换工具栏”→“苹果工具栏”，即可瞬间切换到不同快捷内容、不同风格的快速启动栏中，根本不用为了更换主题或工作内容来辛苦调整“Quick Launch”的内容，完全可建立N多各式各样的启动文件夹，以适应不同的主题或不同工作内容的需要（图14）。事实上True Launch

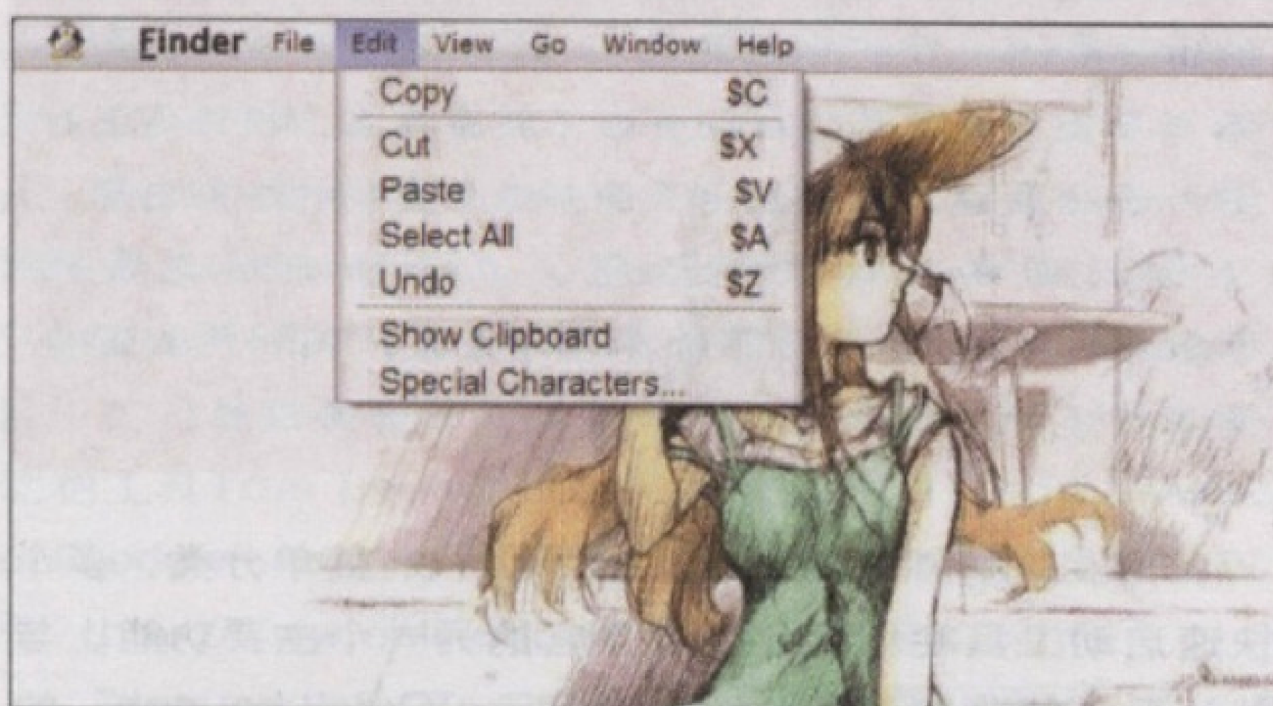


图14：模仿了Mac顶部菜单

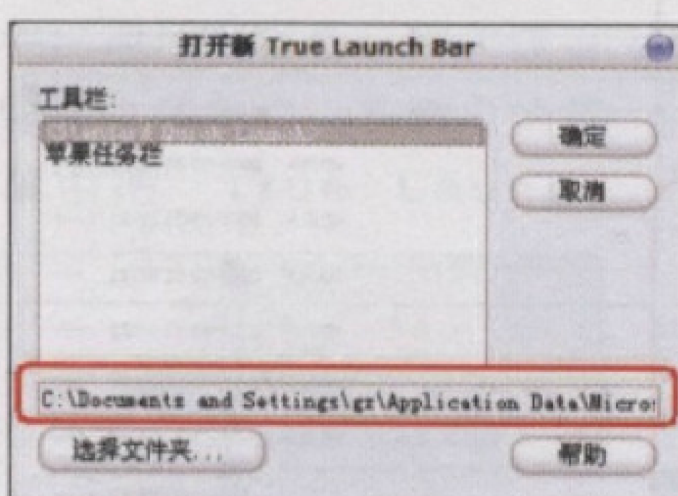


图15：便捷增加快速启动

Bar不光可以切换快速启动栏，还可并存显示多个不同启动栏，用鼠标右键点击任务栏空白处，用户会发现除刚才已经勾选的苹果任务栏外，又出现一个没勾选的True Launch Bar，只要勾选它，True Launch Bar就会跳出一个窗口，询问新开的快速启动栏将使用哪个内容，点击其中的启动栏选项，可在下方查看其对应的启动文件夹（图15）。选择其中标准启动栏并确定后，任务栏上即出现两个不同内容、不同风格的True Launch Bar，用户甚至可继续重复



图16：快速启动可以很多

放置更多的True Launch Bar以适应特殊情况（图16）。

除去上述的启动管理功能外，True Launch Bar还有大量高级的拓展功能，例如只要将鼠标指针放在相应按钮上，不用点击就能启动软件，或者让不同程序拥有各自的个性启动栏——如启动Word的同时，启动栏会出现保存数据的文件夹等。这些高级功能的实现不妨留给读者研究，这里只介绍一个最重要的功能，True Launch Bar拓展任务栏的插件应用。实际上在True Launch Bar的官方网站上有大量插件（http://www.truelaunchbar.com/plugins/index.html），安装它们后True Launch Bar的功能就不仅只限于启动应用了。

以插件Media Control的应用为例，我们知道在Windows XP中可右键点击“任务栏”，选择“工具栏”→“Windows Media Player”，以后只要选择最小化WMP，它就会自动缩至任务栏，并且能在此进行最基本的播放控制。而True Launch Bar安装了Media Control插件后，Foobar、Winamp等播放器同样也能直接在启动栏中控制。鼠标右击True Launch Bar，然后在“新建”下拉列表中可找到已安装的插件，选择插件Media Control启用。用户首先在一个跳出窗口为启用的插件命名，例如打算控制Foobar，就不妨命名为Foobar（图17），接着在下一个弹出窗口的左侧选择Options，将右侧的Player设置为“foobar 2000 v0.8.x”（如要控制其他的播放器则选择对应选项），将下方的“Path to player”定位到Foobar播放器的执行文件路径中即可，注意最好勾选“Hide Media Control when player not star”，以节省系统资源和任务栏面积，然后“确定”保存设置（图18）。此后用户只要使用foobar 2000听歌，任务栏就会出现相应的控制按钮，完全可替

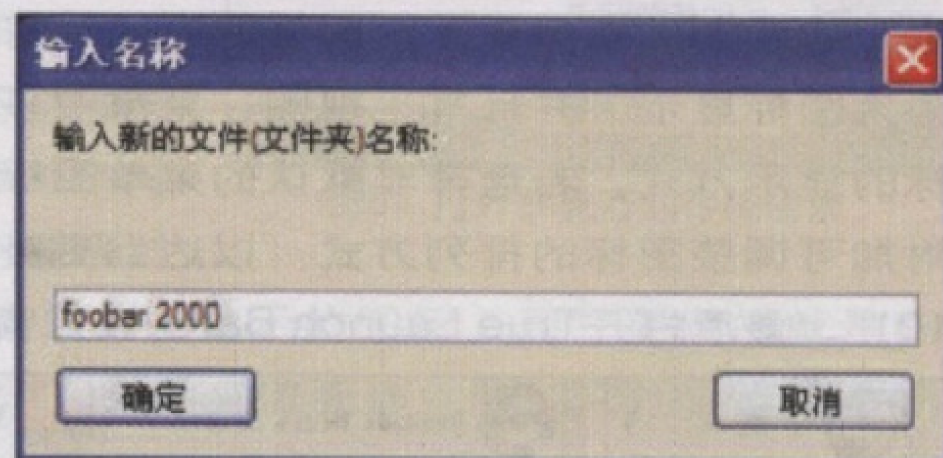


图17：建立Foobar控制器

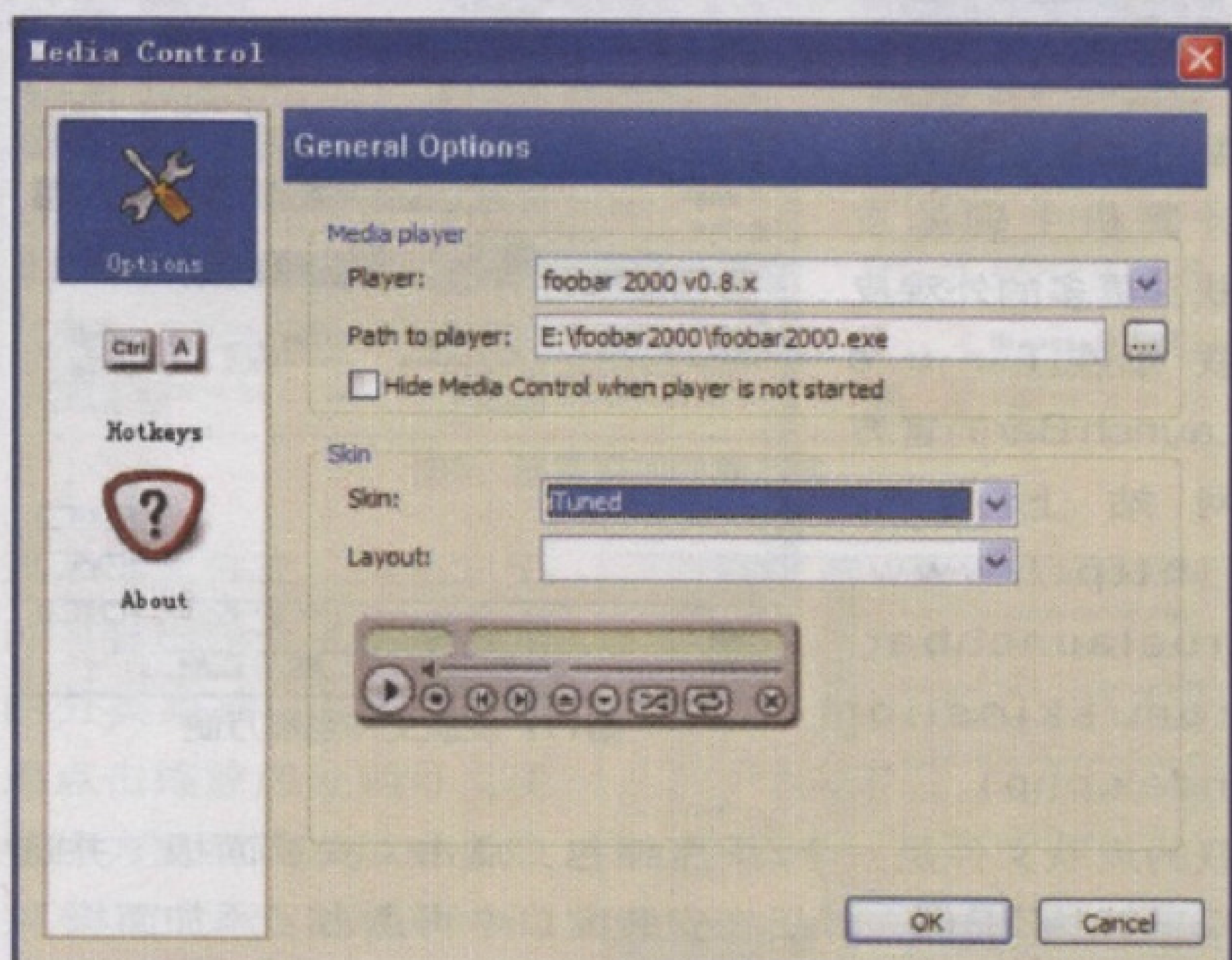
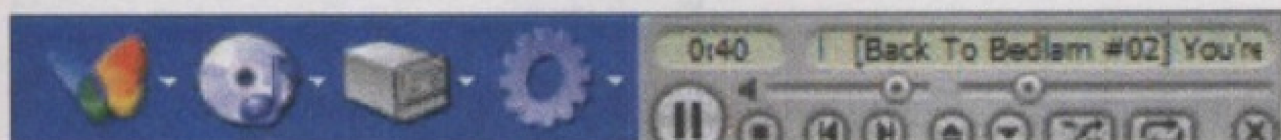


图18：设置可以随心所欲

代播放器的一般操作，无需用户切换窗口来调整（图19）。True Launch Bar的插件能实现各种任务，诸如RSS新闻阅读、声音控制等能在任务栏上完成，使得任务栏的功能变得前所未有的强大。这些插件也是可以更换皮肤以适应不同主题需要的，皮肤可在官方网站下载，或者自己制作，并不困难。

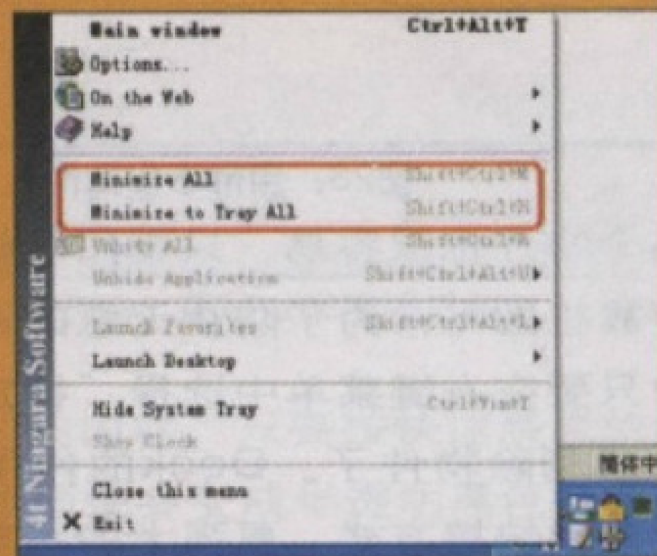

图19：播放控制器效果

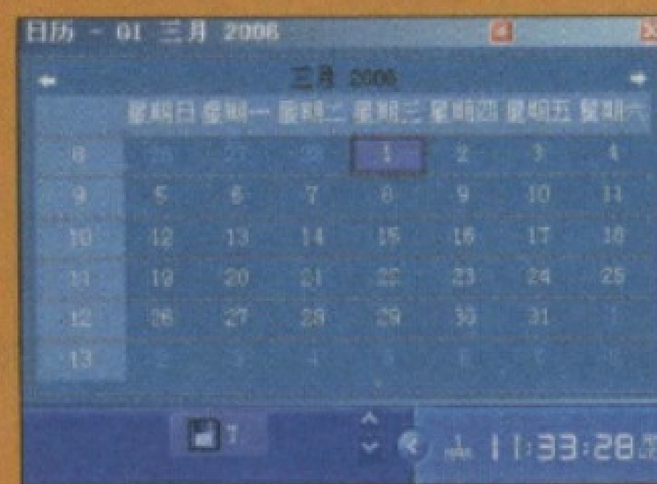
解决拥挤的任务栏



任务栏终于不再拥挤

任务栏太拥挤后确实非常难看，如果希望有些程序最小化后不出现在任务栏上，那么可以从http://www.4t-niagara.com/4t-min.exe下载4t Tray Minimizer这个免费的小软件，它可以将某个程序最小化到托盘区，强大的快捷键支持还可以快速将所有打开的程序窗口都最小化到托盘区。软件的使用同样非常简单，当软件启动后会给所有打开的窗口右上角添加两个按钮，一个能将窗口缩入到系统托盘并在系统托盘内不保留图标，而另一个则保留图标。如果要快速将所有窗口都藏到系统托盘，则在托盘中使用右键菜单并选择“minimize to tray all”，或者快捷键更方便，要迅速恢复窗口则反选菜单“Unhide...”项目即可。


快捷的菜单


一切为了简便

当True Launch Bar使用大图标时，至少要占据任务栏两行，此时系统托盘内的图标非常难看，其实只要选择4t Tray Minimizer的菜单“Hide system tray”即可隐藏托盘，如果需要托盘里的时钟则勾选“show clock”，最终显示效果相当不错。如果用户觉得系统托盘中的时钟日历与主题不配，可下载atomic alarm clock这个小巧的时钟日历软件替换（http://jsmcc.onlinedown.net/soft/46768.htm）。软件启动后即可替换托盘中的时钟日历，软件带有大量皮肤以适应不同主题需求，还可以下载更新，其日历也有较大变化，只需要单击即可响应。

二、更快捷的Dock

Windows中几乎所有安装的程序都可通过开始菜单打开，但开始菜单不仅分层多，而且排列密集，找程序颇为费事。大多数用户日常使用计算机的应用程序或操作并不多，也许只需要十几步操作即可解决问题，在这种情况下使用Dock才是更为快捷的方式，当然把它放在桌面下方也远比任务栏漂亮。至于任务栏嘛，为什么不把它放在桌面的上方呢？事实上大多数应用窗口的操作菜单都在上方，因此用户的鼠标停留在上方的机会其实更多，自然是上方的任务栏移动更短更方便。

Windows下的Dock模拟软件目前主要有3种，即ObjectDock、Y'z Dock以及RKLauncher。ObjectDock以前笔者曾介绍过，它的优势是界面华丽、功能强大、配套资源多，缺点是占用资源多且反应较迟钝；RKLauncher是解压即用的后起之秀，是唯一能实现阿拉丁效果，也能兼用ObjectDock和Y'z Dock的插件，前途最为看好，但目前尚不稳定，尤其在中文系统上应用问题很多；Y'z Dock同样无需安装解压就可用，系统资源占用最小，效果平稳反应也最快，可惜由于法律问题已经停止开发了。下面以Y'z Dock介绍Dock的应用技巧（http://www.hanzify.org/index.php?Go=Show::List&ID=4004）

直接打开Y'z Dock的解压目录（汉化版重新打包要安装），执行YzDock.exe即可启动Dock，默认情况下它停放在桌面下方，除一小段半透明的停靠栏并没有任何插件。使用鼠标右键点击停靠栏并选择“Language...”，可将软件界面转换为中文（图20）。在停靠栏中添加一个快捷启动非常简单，使用鼠标左键选中快捷方式不放，直接拖到停靠栏中即可（图21）。使用鼠标右键点击已添加在停靠栏的物件，选择“停靠栏物件属性”，可更改使用更大分辨率的图标获得更好的缩放效果，也可为快捷方式加上运行参数，Y'z Dock对ico格式支持不是很好，建议尽量使用png格式图标（图22）。要从停靠栏中去除



图20：选择界面语言


图21：Dock中的快速启动


图22：可以随意更改图标

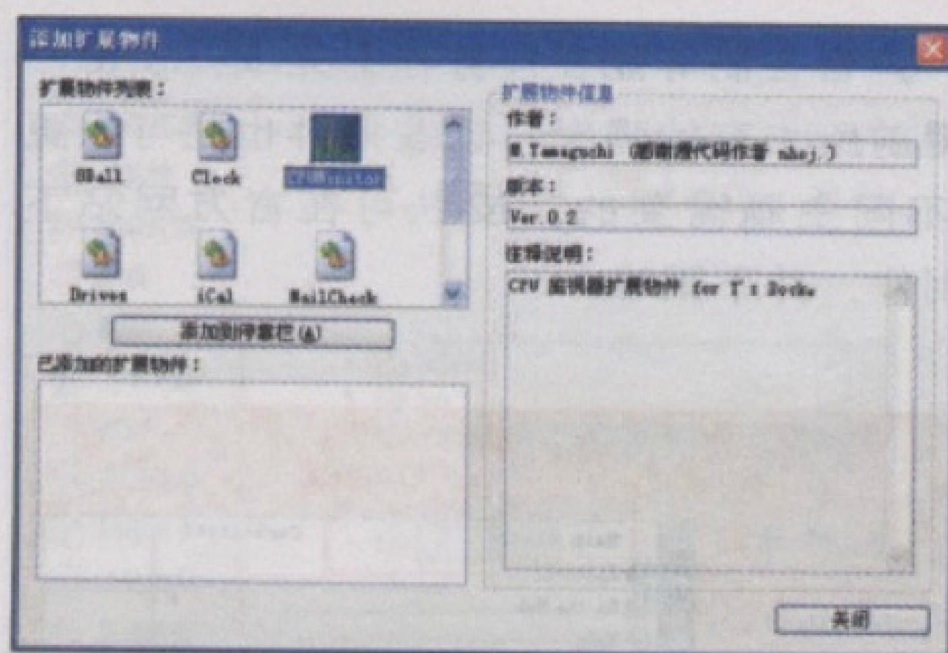


图23：自带不少插件

某个物件也很容易，只要用鼠标直接拉出停靠栏即可，为了防止无意的误操作，用户只要在右键菜单中选择“锁定物件”就无法删除物件了。Dock的作用并不仅在于启动快捷方式，更强大的功能则需要插件实现。在右键菜单中选择“添加扩展物件”，弹出的插件管理窗口中有汉化版中带有的若干插件，点选任一插件可看到其作者和用途（图23），只要点击“添加到停靠栏”按钮，插件就会添加到Dock停靠栏中，通常会放在分隔线右边。插件可实现的不仅是单纯显示，还有如天气预报、系统监视等各种应用功能，用户可在网站DockEx下载更多插件（http://www.Dockex.com/）。需要注意这里的插件分别对应Y'z Dock或ObjectDock，不可混用，将下载的插件直接解压放置在Y'z Dock安装目录里的Docklets子文件夹下即可。Y'z Dock的“设置”窗口里面可设置背景、透明度、字体和Dock的位置等（图24）。其背景图放在安装目录的backgrounds文件夹里，指示器则放在indicators文件夹里，用户可在网站搜集或自己制作后自行添加。程序默认的字体显示中文和英文时效果差别较大，可考虑修改一下以改善字体的显示效果。在性能选项里面，过渡效果那里建议最好不要全部选择“平滑”，这样会导致Dock的缩放显得有点慢（图25）。下面有一个性能测试，选择次数后，测试完会有详细报告，用户可测试一下机器，根据结果调整平滑度。如果担心Dock影响工作，也可勾选“自动隐藏”，这样只有鼠标移动到桌面最底部，Y'z Dock才会跳出来，根本不要担心其反应迟钝，这点它的表现远好过ObjectDock。

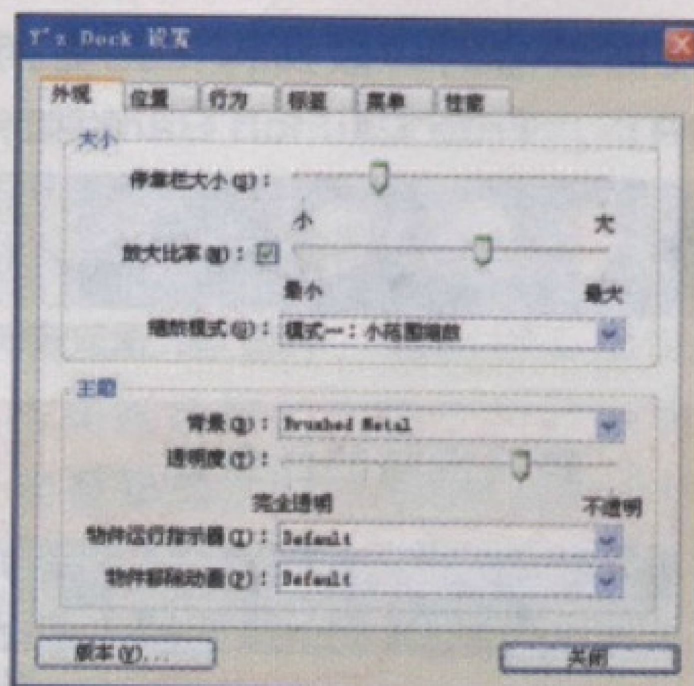


图24：位置及大小设定

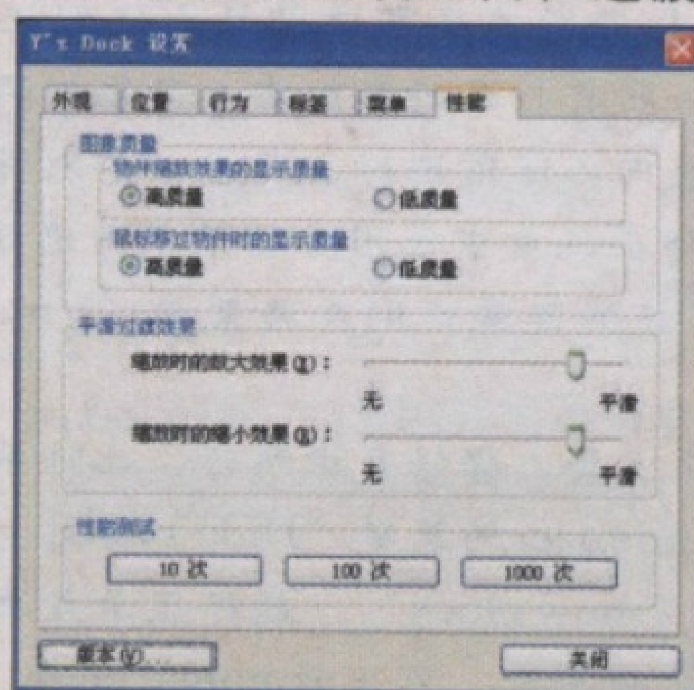


图25：根据电脑性能设置显示效果

Dock的美观大方快捷方便不用多提，但其修改更换停靠栏物件太麻烦了，能不能实现像True Launch Bar那样的自动转换呢？用户可尝试编写批处理解决。用户可在Y'z Dock安装目录下建立一个theme的文件夹，在theme文件夹里面分别建两个文件夹A和B，在Y'z Dock安装目录下新建一个A2B.bat文件，写入以下内容：

```
taskkill /IM YzDock.exe
copy YzDock.ini theme\A
copy itemlist.ini theme\A
copy theme\B\YzDock.ini .
copy theme\B\itemlist.ini .
start /abovenormal YzDock.exe
exit
```

再建立同样的B2A.bat文件，只是将内容中的文件夹A和B位置互换。为A2B.bat和B2A.bat各建立一个快捷方式，不要保留扩展名，打开快捷方式的“属性”，切换到运行方式页面，将默认“常规”改成“最小化”。把A2B.bat的快捷方式拉到Dock里面，为它设置一个方便辨认的图标。然后修改Dock的背景、效果、停靠栏上的物件等，当修改满意后将安装目录下的主题文件itemlist.ini和配置文件Yzdock.ini存放到文件夹A中。然后去除A2B.bat的快捷方式并拖入B2A.bat的快捷方式，再次对Dock的主题和配置修改直到满意，将安装目录下的主题文件itemlist.ini和配置文件Yzdock.ini存放到文件夹B中。此后两套主题的切换就非常简单了，马上点击Dock B主题上面的B2A.bat图标，Dock B主题就会消失，Dock A主题就会出现，同样点击Dock A主题上的A2B.bat图标，又跳回到Dock B主题，原理是简单利用批处理调用不同的配置文件重启YzDock。使用批处理可实现鼠标一点自动保存主题和跳转主题，不仅可随意在两个Dock主题之间跳转，只要灵活运用，还可实现类似True Launch Bar的多个配置跳转。

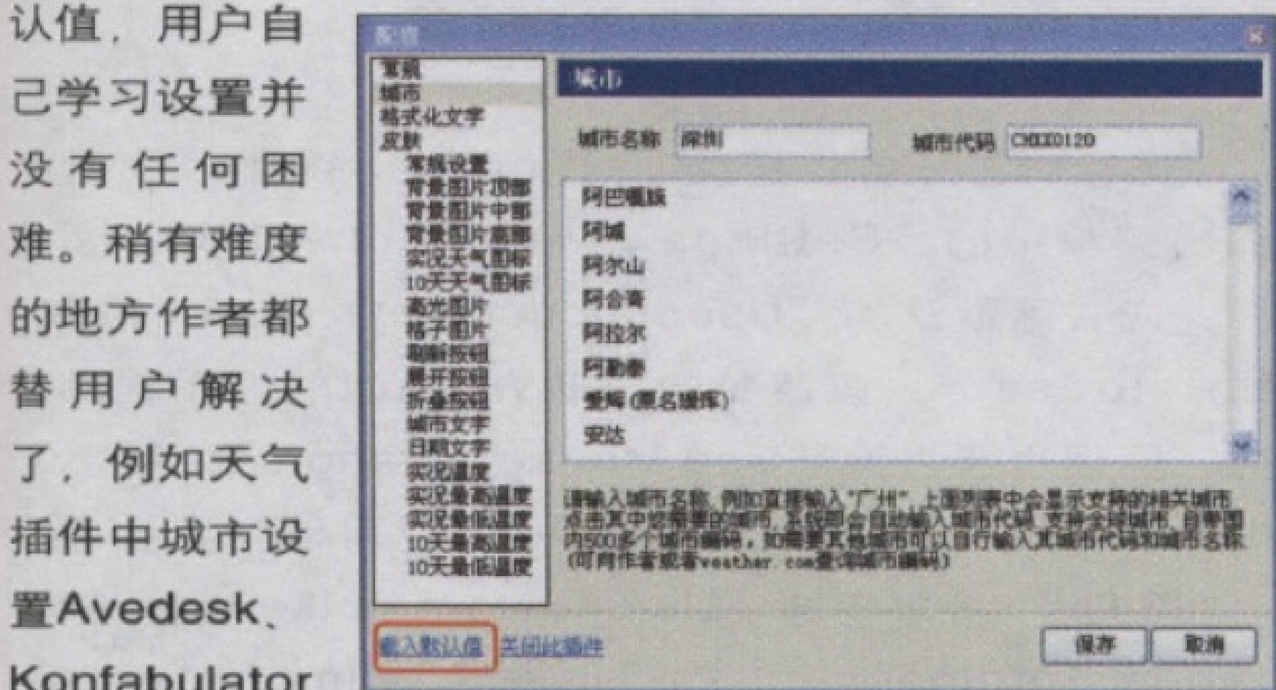
三、不可闲置的中间

任务栏和Dock占据了桌面的上方和下方（如果是ObjectDock，则还可同时占据左或右），就可将桌面上所有的快捷图标一扫而空。那么桌面只能空荡荡地放一张壁纸吗？这也未免太浪费空间了，应该放上一些widgets应用程序，即装饰整个桌面又有实用的应用功能，要知道这些widgets可不是纯粹的装饰花瓶哦。widgets应用程序有相当多，目前占据主要市场的有Avedesk、Konfabulator、鱼鱼桌面秀等。其中Konfabulator已被YAHOO收购改名为Yahoo! Widget Engine，它的优势是起步早、名气大、Widget丰富、大多插件美工表现一流，劣势是每个Widget都要占据一个进程，消耗的系统资源大；鱼鱼桌面秀无需安装，解压后就可用，优势是中文软件，应用简单且系统资源占用

非常小，劣势是美工明显处于下风，非常缺乏第三方资源，程序也不太稳定；Avedesk同样解压后可用，其实际表现可以说是最好的，系统资源占用非常小且美工一流，缺点是应用上难度相对大点，对中文系统的兼容问题很多。用户先以鱼鱼桌面秀起步是不错的主意（http://www.cfishsoft.com/xds/）。


图26：这才像办公桌嘛

启动鱼鱼桌面秀之后，桌面上方角落会出现一个黑圈白十字标志按钮，只要点击或拖动它就会在桌面上方出现一个Widget添加栏，用户使用鼠标即可将需要的Widget拉到桌面上（图26），仿佛你在自己的办公桌前打开抽屉。鱼鱼桌面秀的Widget设置非常简单，使用鼠标右键点击Widget，在弹出菜单中选择“配置”即可打开对应设置窗口，由于是纯粹的中文软件而且随时可恢复默认值，用户自己学习设置并没有任何困难。稍有难度的地方作者都替用户解决了，例如天气插件中城市设置Avedesk、Konfabulator都要求用户自己去Weather.com查询，而鱼鱼的插件则内置了500个城市代码，只要用户简单选择即可（图27）。对于设置排列好的Widget，用户可设置多种显示风格，例如锁定其位置以免无意中挪动等（图28）。搞定好一切后鼠标右击任务栏托盘内的鱼鱼图标，选择弹出菜单中的“系统配置”，在系统设置窗口的常规窗口中勾选“隐藏选择插件面板（即加号按钮）”，使得整个桌面没有多余的痕迹。用户此后如何选择插件呢？在此修改使用快捷键即可（图29）。当用户面对无论哪种应用软件界面，想要快速查看这些Widget的内容，只要按快速展现的快捷键（默认Ctrl+F9），桌面便会变成半透明黑色并呈现所有的Widget，用户可查看或修改这些内容（图30），然后鼠标点击空白处即可返回当前工作窗口。如果用户想保持桌面的清爽，可右键点击Widget并选择“风格”→“仅在快速展现时显示”（图31），使得部分或所有Widget在平常都是看不到的，只有按快捷键它们才会出


图27：你住在哪里都可以

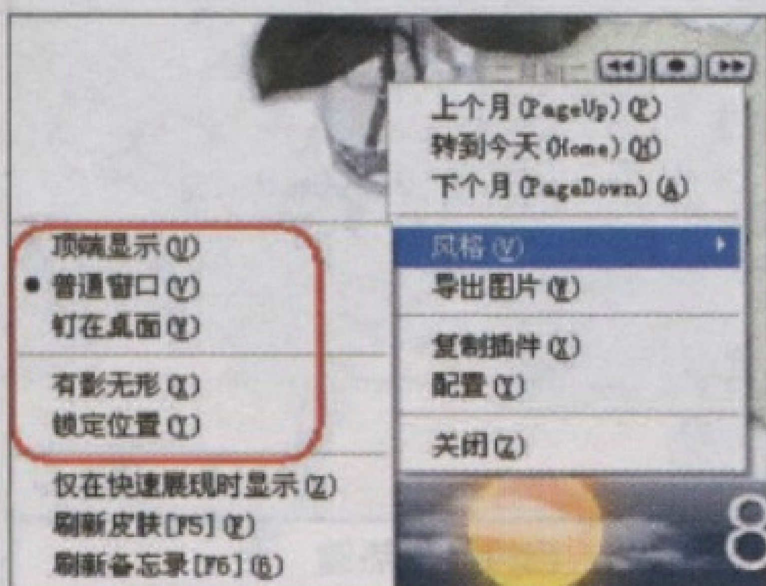


图28：风格任选，还可下载

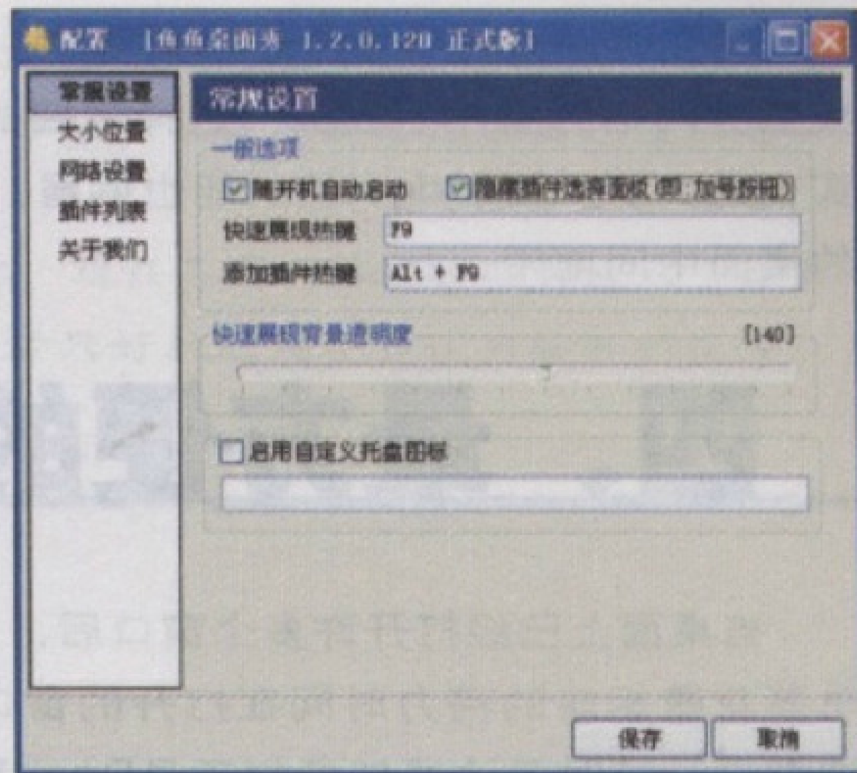
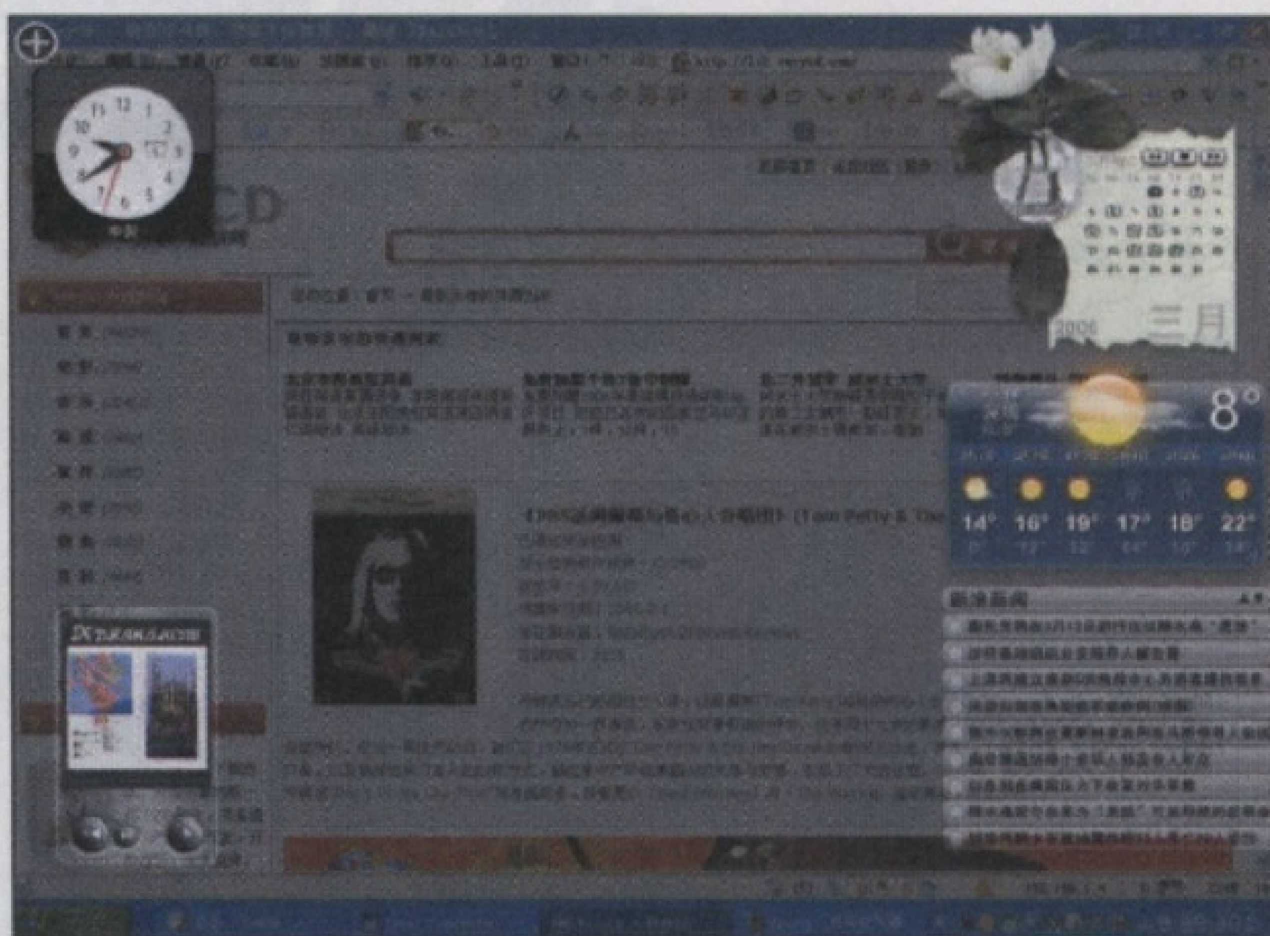


图29：还可以半透明显示


图30：这类似Mac OS X的效果

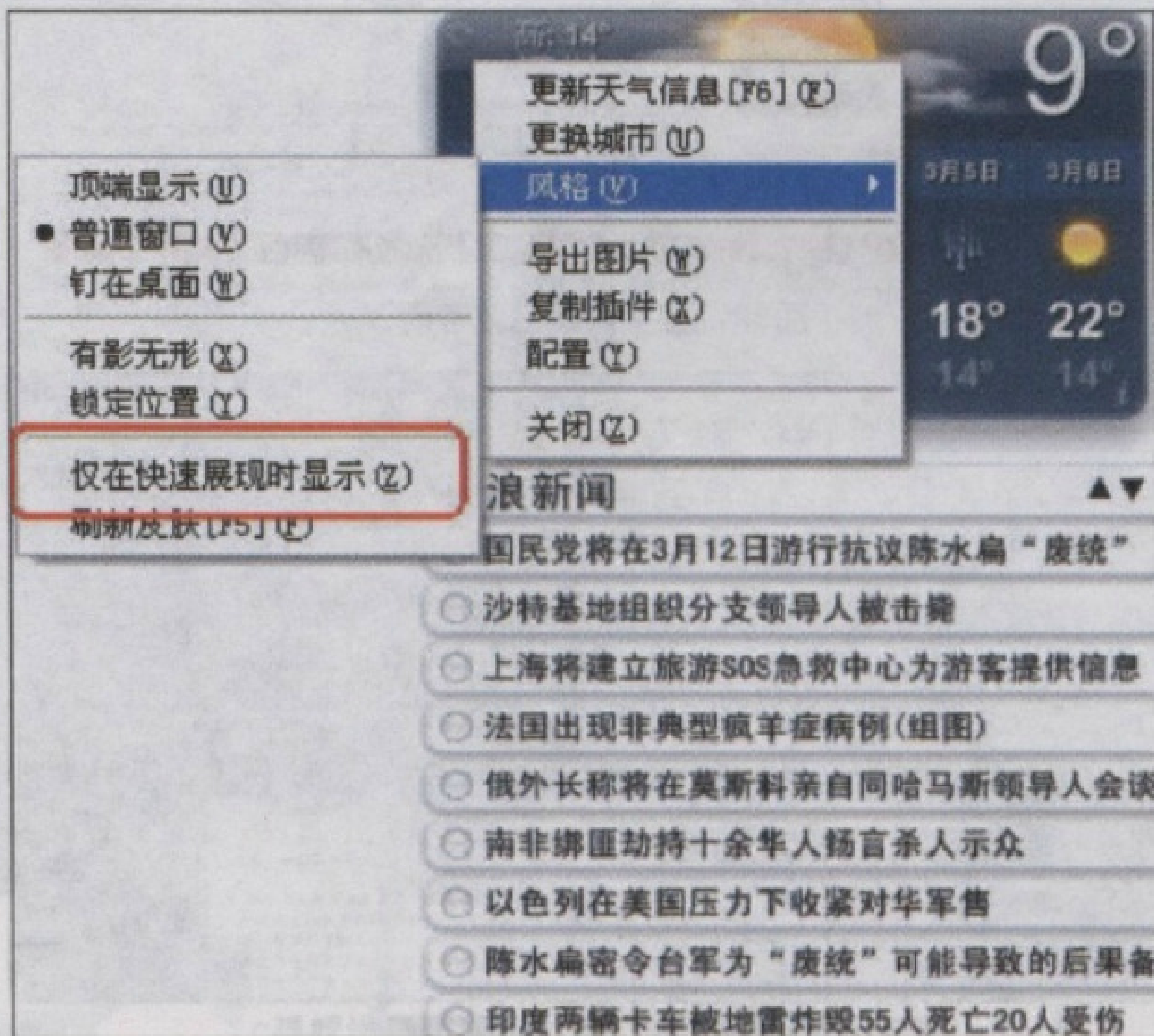


图31：办公桌也不能太凌乱

现。鱼鱼桌面秀的插件添加毕竟简单，只要在选择插件面板中点击“下载更多插件”，软件就会打开IE并连接到鱼鱼桌面秀网站的插件下载页，选择需要的插件点击下载即可，下载完毕插件也就自动装好了。不过鱼鱼桌面秀的插件实在太少了，其Widget的功能也偏弱，所以入门后的用户最好考虑转入Avedesk，它能打造出更美观大方、实用快捷的桌面中间地带。

四、最方便的桌面管理

当桌面上已经打开许多个窗口后，用户会十分困扰，总要花费相当的精力时间在打开的窗口中找到需要的特定窗口，这时无论是任务栏还是Dock都不能迅速解决问题。苹果的Mac OS X中有一个桌面管理功能“Exposé”能解决这个问题，而在Windows下也有不少模仿Exposé功能的软件，广为流传的有WinPlosion、TopDesk、iEx和Entbloess。其中模仿效果最好、最相似的要属Entbloess（http://www.Entbloess.com/），不过这是个收费的软件。

启动Entbloess后只用敲F9键，桌面就会立刻变为半透明的黑色背景，并在桌面上平铺显示所有已打开的窗口，缩小它们的比例并整齐地排列好，这样用户一眼就可以查看每个单独视窗的内容。当用户的鼠标从一个平铺窗口移到下一个视窗时，会看到它的标题显示在视窗的正中心。一旦用户找到了需要的视窗，只需点击它，每个窗口都会还原到全屏尺寸，而且所点击的窗口会变为激活窗口，位于视窗叠层的最上面（图32）。更



图32：这下找窗口就容易了

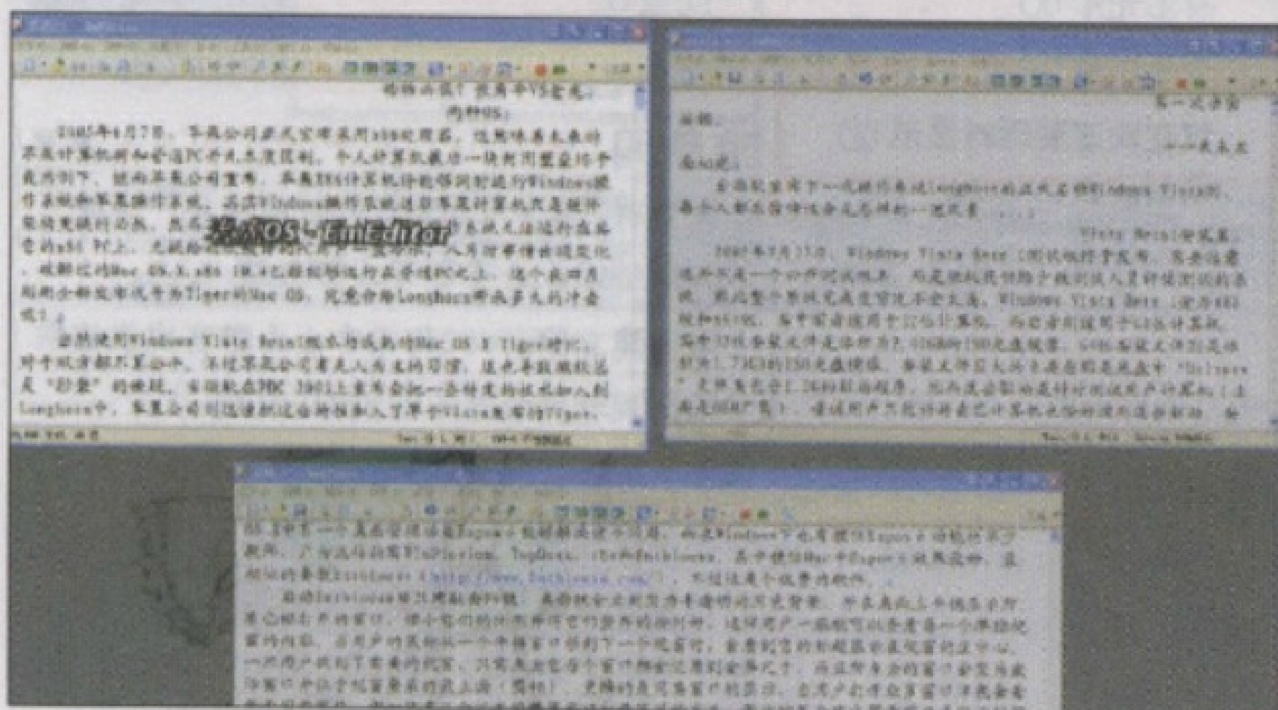


图33：显示同类窗口的功能是否感觉熟悉？

棒的是同类窗口的显示，当用户打开的众多窗口中包含着若干同类窗口，例如使用几个文本编辑器窗口打开不同的文本，若此时某个文本查看窗口是位于视窗叠层最上面的激活窗口，只要敲击F10键，Entbloess立刻会平铺显示所有打开的图像查看窗口，同时会让所有打开的其它应用程序视窗淡出为灰色阴影，这样就可轻松找到需要的窗口，另一个方法是先按F9平铺所有窗口，然后将鼠标停放在某个窗口上，接着按F10，同样可打开所有的同类窗口（图33）。最后是迅速隐藏所有窗口，只要敲击F11键，Entbloess会隐藏所有已打开窗口，用户立刻可进行桌面操作，再次敲击F11键即可恢复所有隐藏窗口。

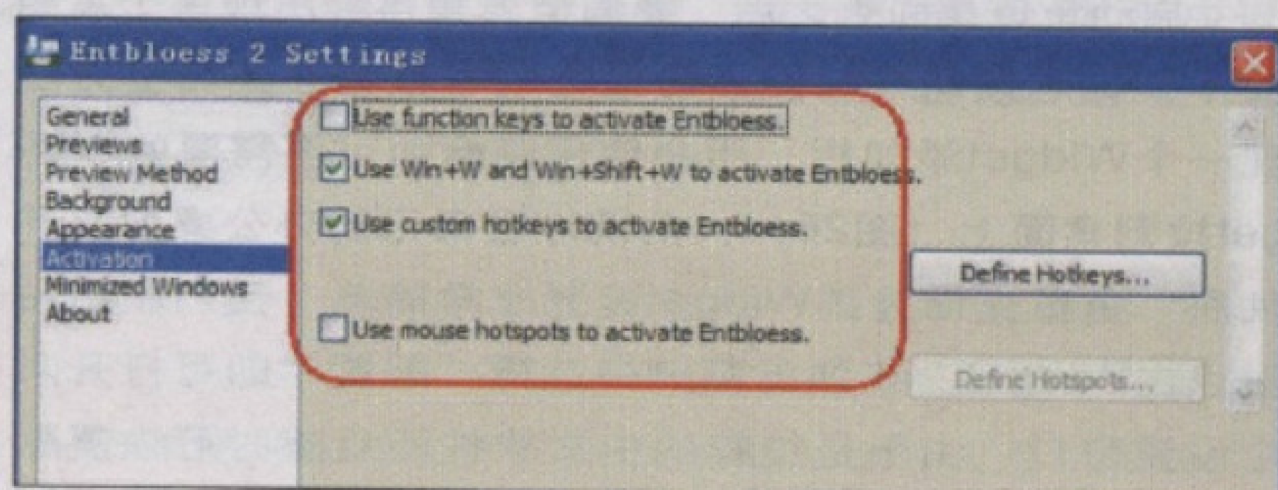


图34：避免和Dock发生冲突

鼠标右击任务栏托盘内的Entbloess图标，并选择弹出菜单中的“Settings”。在“Activation”页面里，应去除默认的“Use function keys to Activation Entbloess”，以避免热键和Widget的应用程序冲突，同理也要去除“Use Mouse hotspots to Activation Entbloess”，避免和Dock应用程序发生冲突（图34），接着勾选“Use custom hotkeys to Activation Entbloess”，然后点击“define hotkeys”自行设置热键（图35）。此外设置窗口中还有大量选项，例如选择激活缩放比例以保持缩小尺寸后窗口的视觉品质，强迫退出Entbloess程序等，剩下的用户不妨自己研究。

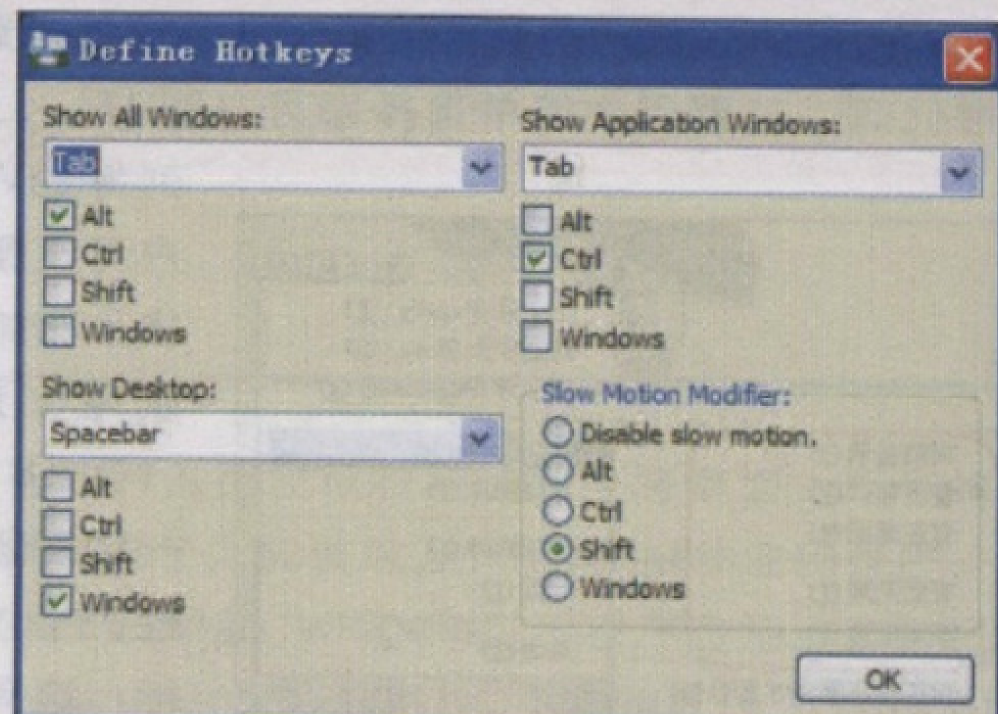


图35：自行设置热键

对于多数人来说，在电脑上欣赏恢宏的大片已经习以为常，去电影院的次数也越来越少。但电视似乎还离不了，毕竟体育比赛、大型晚会基本只能通过电视观看。随着网络条件的改善，在电脑上看电视直播已经不是梦想，只是用什么看的问题。

虽然网络流媒体电影由来已久，但由于各种原因，网络电视最近才兴起。现在各种网络电视软件进入了百家争鸣的时候，一时间数以百计的软件如雨后春笋，不过其中鱼龙混杂，笔者只好挑选几个自认为较好的软件。让我们擦亮眼睛，仔细选择适合的软件。

PPLive 1.1：http://www.onlinedown.net/soft/39907.htm

PPstream 1.01：http://www.onlinedown.net/soft/40670.htm

小蒋家庭影音平台 2006：http://www.onlinedown.net/soft/36941.htm

泡泡卫星网络电视 1.29：http://www.onlinedown.net/soft/41294.htm

QQ直播(QQLive) 3.0：http://www.onlinedown.net/soft/42175.htm

接网线的电视

网络电视的百家争鸣

■北京 寒



软件对比

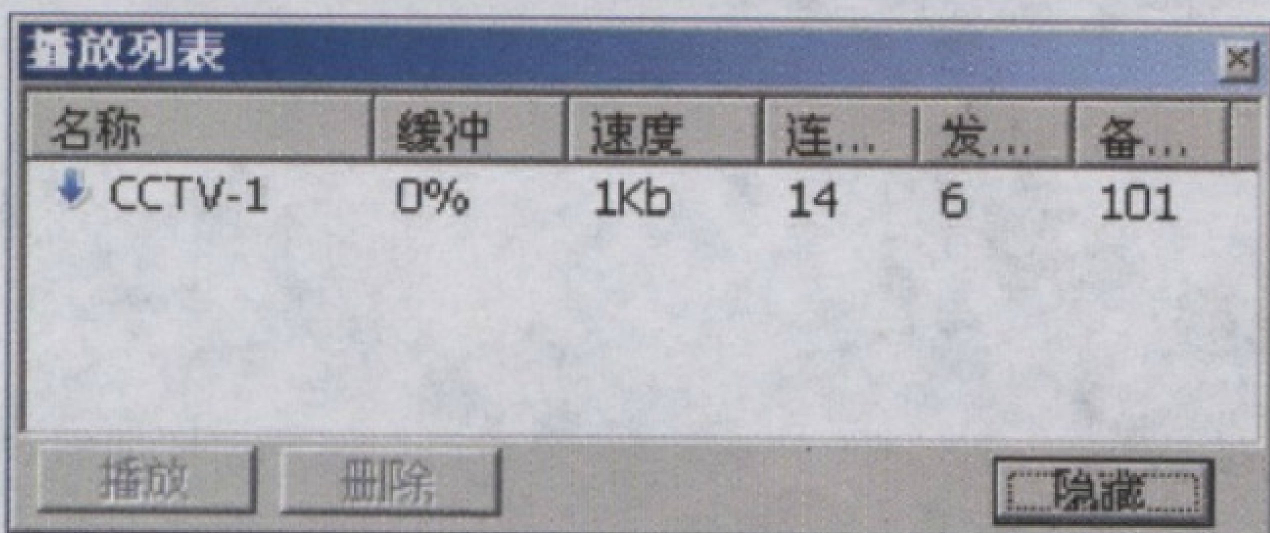
一、老当益壮——PPlive（免费）



PPlive新春版喜气洋洋

在圈内人看来，国内最早的网络电视软件当属PPlive。经过不断改进和增添新功能，PPlive相对以往版本已不可同日而语，目前是最受欢迎的网络电视之一。

在使用上，PPlive并不算非常方便，因为用户只打开主程序的话是一点用都没有的，还必须打开“PPlive网视引擎”作为主程序的后台和网络支持，相当于打开两个程序的步骤。其播放频道列表和状态也只能通过引擎的窗口查看，也就是说更换频道需要操作与观看不同的窗口，对于想借观看网络电视进行休闲的用户来说确实算不上好的设计。类似于Windows Media Player，PPlive主界面也提供了精简的外观模式，可节约计算机桌面面积，对于某些喜欢边看新闻边上网的用户还是很方便的。虽然支持全屏播放，但目前网络电视的画面质量还不够好，全屏观看效果只能更糟。



播放列表另建窗口

一方面，两个窗口不方便使用，另一方面，PPlive提供快捷键设置，支持几乎所有功能，在“控制”→“设置”→“快捷键”中可以看到，软件默认设置了少数快捷键，其他快捷键需要用户自己设定。由于目前各软件的快捷键已经布满键盘，节约使用快捷键资源也是必要的。

在资源收集上，PPlive提供了不少站点列表。除央视和各地方电视台外，PPlive还提供了电影、动漫、游戏和体育等专门频道，用户可根据自身兴趣方便地收看，这些频道看起来应该只是服务器本身提供的。同时PPlive允许用户打开自己找到的网络电视URL或本地媒体，还可放到收藏夹中方便以后打开。

PPlive采用类似BT下载的P2P方式，观众越多速度越快。因此PPlive的人气对于其用户来说非常重要。笔者测试了几个站点发现速度较快，基本上不会存在画面停顿缓冲的情况，当然这要视用户的网络而定。对于BT下载方式会损伤硬盘的言论，PPlive宣称所有视频内容都保存在内存，不会损伤硬盘。

频道列表[L]
刷新频道列表
更多节目...
测试
地方电视台
电视剧
电影台
动漫台
广播台
体育台
无
新华网视
音乐台
游戏台
娱乐台
综合台

007专辑 (96%)
CCTV-1 (96%)
CCTV-1 (91%)
CCTV-10 (97%)
CCTV-3 (81%)
CCTV-3 (88%)
CCTV-3 (96%)
CCTV-5(教育网) (92%)
CCTV-6 (91%)
CCTV-6 (90%)
CCTV-8 (95%)
CCTV-9 (95%)
CCTV-新闻 (96%)
CCTV-新闻 (95%)
XH影院 (96%)
安徽卫视 (96%)
电视剧场 (95%)
法治在线 (94%)
凤凰新闻 (96%)

红楼梦 (87%)
经济生活 (79%)
精彩安徽 (82%)
媒体集萃 (86%)
三国演义 (94%)
时事直通车 (92%)
水浒传 (57%)
网视国外喜剧 (97%)
网视喜剧专场 (94%)
网视娱乐 (97%)
网视自由谈 (98%)
西游记 (85%)
校园DV (93%)
新华快讯 (78%)
新华纵横 (81%)
影视频道 (94%)
娱乐风暴 (84%)
周星驰专辑 (88%)

频道真是不少

二、后起之秀——PPstream（免费）

如果要找一款可与PPlive知名程度相媲美的软件，那就应该是PPstream。因为起步较晚，界面上也做得成熟一些。PPstream采用类似Winamp的设计，将各功能分别放在互不影响的子窗口中，显得更人性化。其播放窗口模仿了Media Player Classic的设计，非常精简。同时，还有精简模式——除播放画面外什么都没有——这仍然类似Media Player Classic最简化模式。

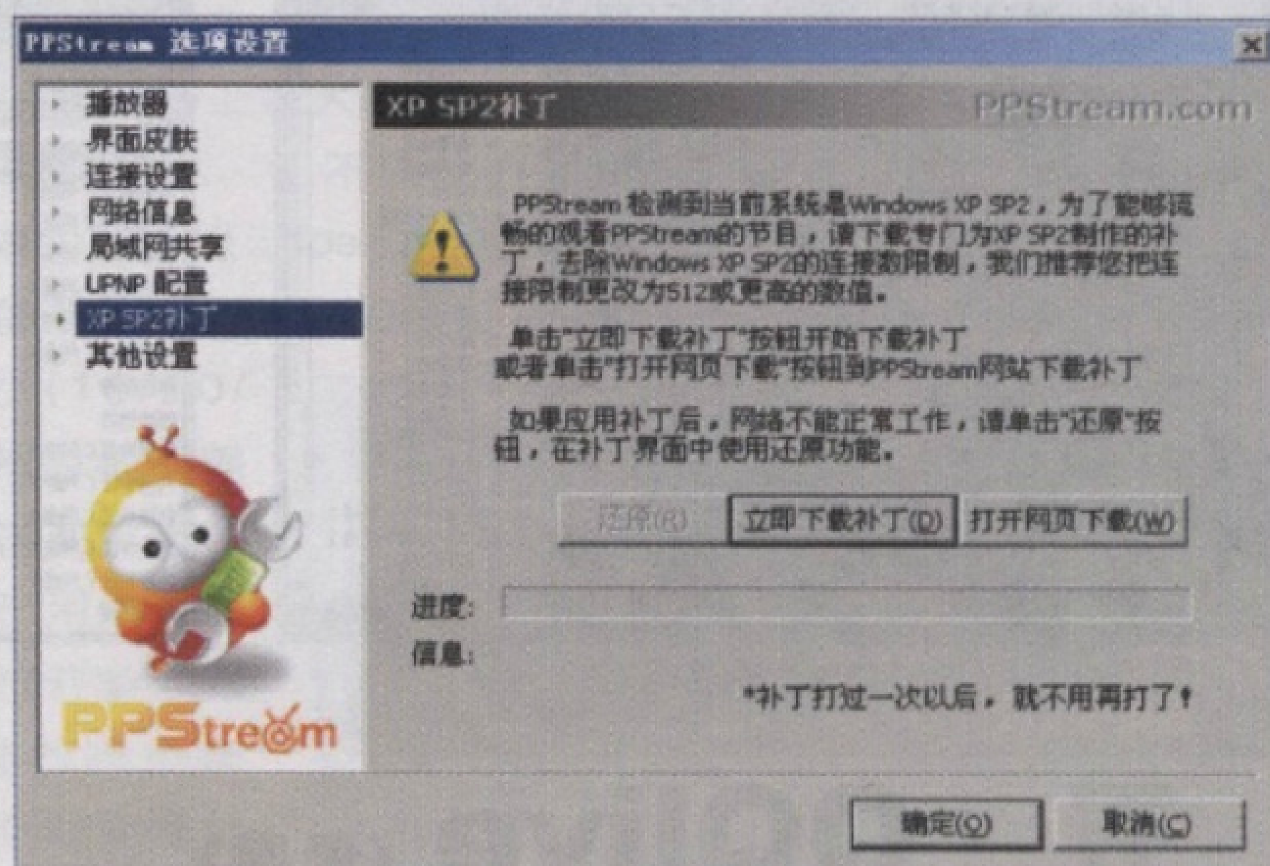
在播放进度条前面有3个网络网络监视按钮，可查看当前频道的网络状况，如果红色表示速度较低，画面会停顿，收看质量不高，所以最好换个频道。笔者认为这个网络监视功能虽然细小但是非常重要，用户据此可选择是否坚持等待缓冲或更换频道。


看起来还算简洁

PPsteam提供的频道资源不算多，央视和各地方电视台很少，而电视和动漫剧场还算丰富。如果要收看新闻等节目，用户需要自己通过输入网络电视的网址打开，而且没有收藏夹，使用起来不太方便。PPstream和PPlive一样采用了P2P技术，网络流量会比较多，不过观看比较顺畅。由于Windows XP SP2限制了同时进行TCP连接的数目，如果想要更好地获得播放质量，或在在线观看的同时无法进行其他网络操作，需要修改SP2的限制。通过“帮助”→“下载SP2补丁”可下载修改补丁。


类似MPC的只有播放界面的最简洁方式

PPstream还有个定时功能，可以定时关机、关闭软件和播放频道，笔者认为只有定时播放频道有较大意义——当你喜欢的节目会在某个时间播出，你就可以预先设定而不需要时时关注时间了。



BT下载也需要更改连接上限

从以上两者来看，各有各的优缺点，在目前看来算得上并驾齐驱。如果两者能取长补短，相信能更好。现在这两款软件都有支持者，只能说根据喜好选择。

三、小蒋家庭影音平台（48元，使用时间限制）

如果说PPlive类似Windows Media Player，那么小蒋家庭影音平台就有点类似Real Player。不过小蒋家庭影音平台右边是其推荐的项目，而且Logo很大，笔者觉得没有必要。软件的全部频道列表在上面的“网络电视”上，点击即可出现多重菜单，而且是按地区分布，分类上比较合理，用户可较方便地找到所需频道。频道资源丰富是其一大特色，还提供了电影和音乐点播，最特别的是该软件提供了广播电台的支持，估计要找出类似功能的其他软件不太容易。


还可以自己点播电影

小蒋家庭影音平台不能随意修改界面，甚至连简单的缩放都不能。对于播放界面只占软件界面一半的播放器来说，不太适合笔者这样喜欢边观看边上网的用户，也是对桌面空间的浪费。

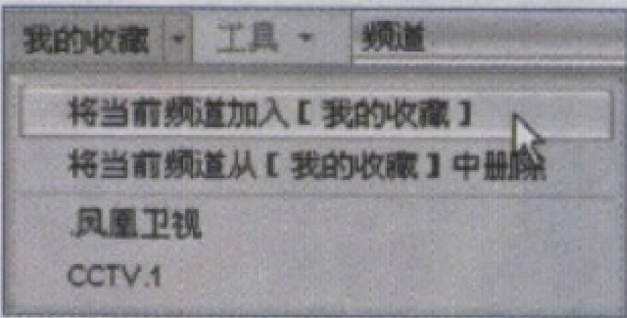


看得出窗口利用率不高

不过从小蒋家庭影音平台的频道数目和播放质量来看，如果全屏播放电视节目应该是个不错的选择。国内的电视频道大多已收录，国外也有不少。不过播放质量就不能保证了。

小蒋家庭影音平台资源丰富，网络相对稳定。没有资料显示其是一款P2P软件，因此播放质量不会受用户数量的影响。如果应用环境为其本身定位的“家庭”的话，确实是不错的软件。

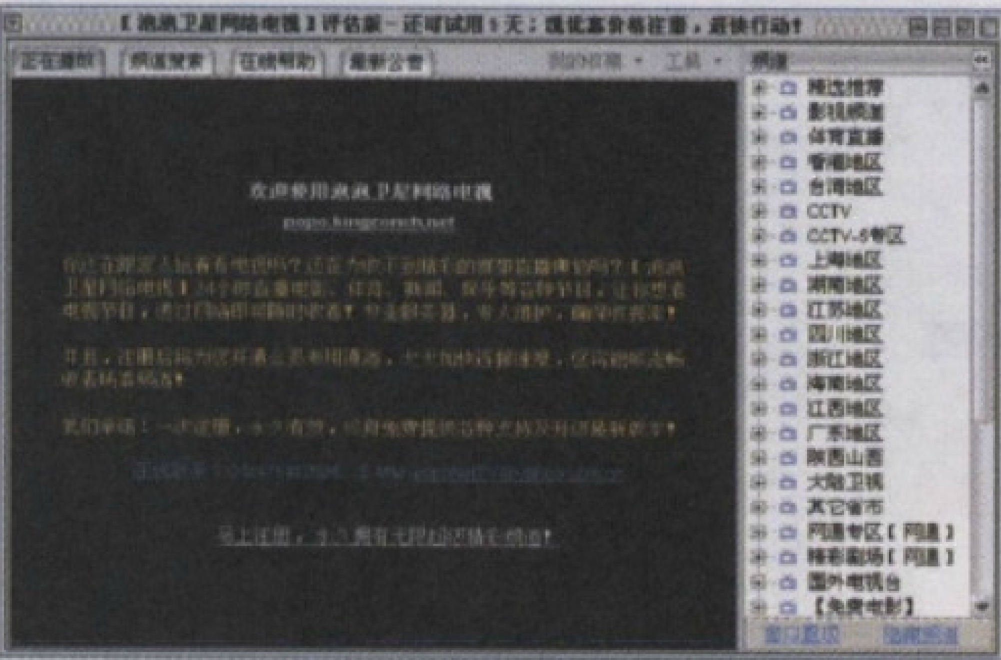
四、泡泡卫星网络电视（38元，10天试用）

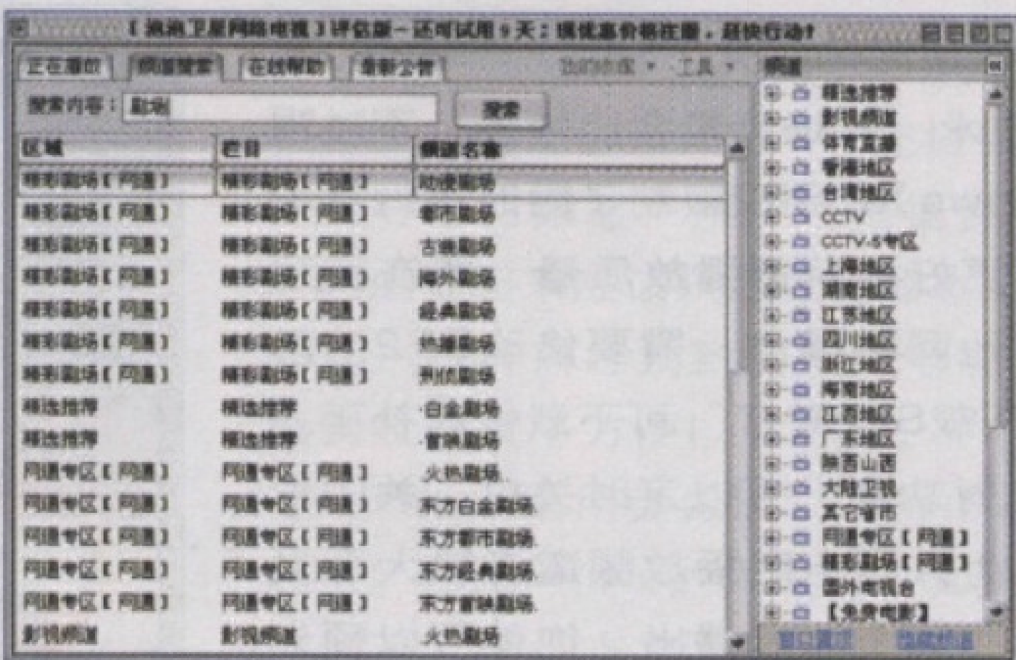


这里收藏夹作用有限

这是一款相当简单的软件，用户需要关心的只是一个播放界面、一个频道列表和两个菜单。可以收藏喜爱的频道，但没办法添加新的URL地址，实际上相当于用户将本身的频道列表按自己喜好重新整理而已，不过聊胜于无。

从软件自身的介绍看，这是一款普通的基于流媒体的软件，不像P2P软件那样容易受到用户数目的影响，但目前的网络条件下还难以达到P2P软件的速度，不过笔者试用发现某些频道还算流畅。软件最大的特点是具有频道搜索功能，能根据关键字搜索到拥有关键字的频道名。不过由于分类工作做得比较好，可按照区域或内容分别排序，所以需要用到搜索的时候并不多。


比较简单的网络电视


搜索功能还是很不错的创意

也许泡泡卫星网络电视的特色就是很平凡，只是做好自己份内的事，没有花哨的附加功能。

五、QQlive（免费）

腾讯公司的QQlive虽然推出较晚，但基于QQ的庞大用户群使其在推广上没有多大难度。这款基于P2P技术的网络电视软件频道数虽算不上最多，但都会在每个频道后面给出当前用户数量并定时刷新，由于播放质量与用户数量关系较大，这样能让用户在拿不定主意时选择播放质量更好也就是用户数量更多的频道。



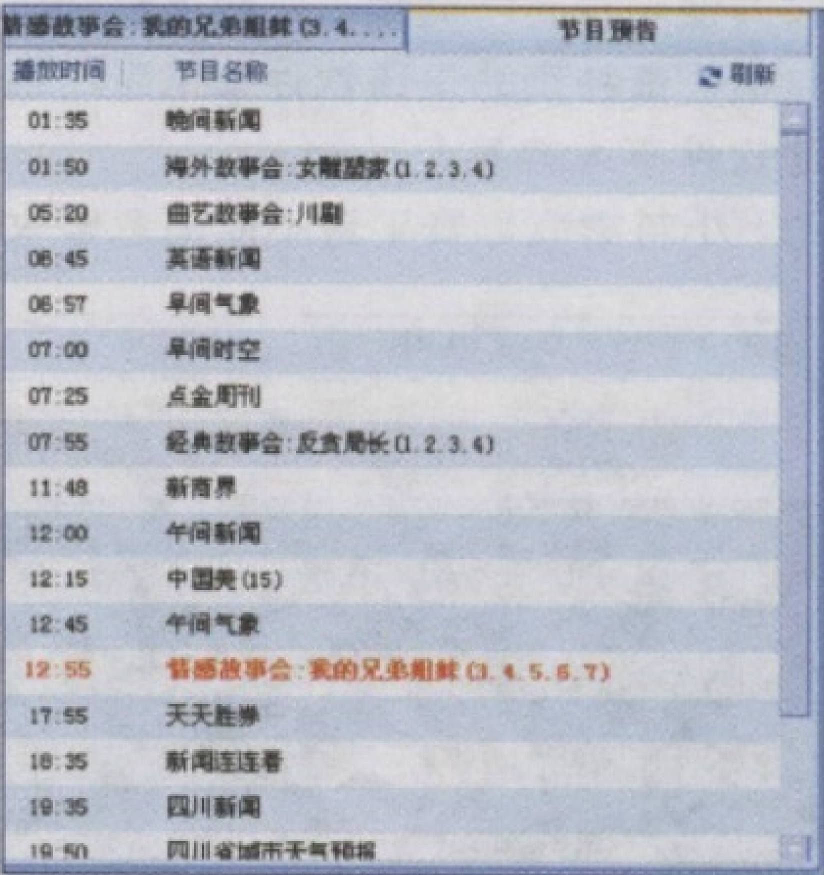
只需要QQ号码即可

QQlive同样可以选择只有播放窗口和控制按钮的精简界面。适合边观看边上网浏览。值得称赞的是，QQlive同时提供当前频道的节目预告，方便用户“守株待兔”等待自己喜欢的节目。而且下载速度、下载百分比等信息都有显示，网络状况一目了然。QQlive是少数免费的网络电视，使用时需要用QQ用户名和密码登录，但现在没有QQ号码的上网用户应该不多吧？


QQ一贯的蓝色风格

QQlive还有个社区模式，布局类似于QQ游戏社区，观众可以在聊天窗口相互交流，确实没忘QQ的老本行。如果能和异地的好朋友一同观看并评论，确实会有更好的感觉。

总体来说，QQlive在播放质量和人性化设计都达到了很好的水平，支持的频道也基本能满足用户需要，而且没有其他注册之类的麻烦。



节目预告方便用户

六、总结

目前网络电视正在迅猛发展，鱼龙混杂在所难免。不过网络电视本身也有不少问题，和传统的电视及广播结合能够很好地扩展节目内容和质量，但其中的版权问题非常值得重视，不排除某些软件在未获授权的情况下提供节目，必定难以长久。另一方面，当前的网络状况还难以支持高质量的节目，甚至连电视本身的分辨率都难达到。总之，网络电视的路还很长。P

工具快报

在最近几期《工具快报》中，已经给大家陆续介绍了许多优秀的免费个人版杀毒软件，读者的反响也很强烈——其实倒不见得是“免费”才吸引了那么多人的目光，软件质量还是用户选择的首要参考标准。与国外的各种知名杀毒软件相比，国内的反病毒软件很少有通过国际权威机构认证的（也许是没送评或者其他未知原因）。真希望有一天，国产杀毒软件可以出现在国外权威媒体的“XX年度最佳安全软件”榜上。

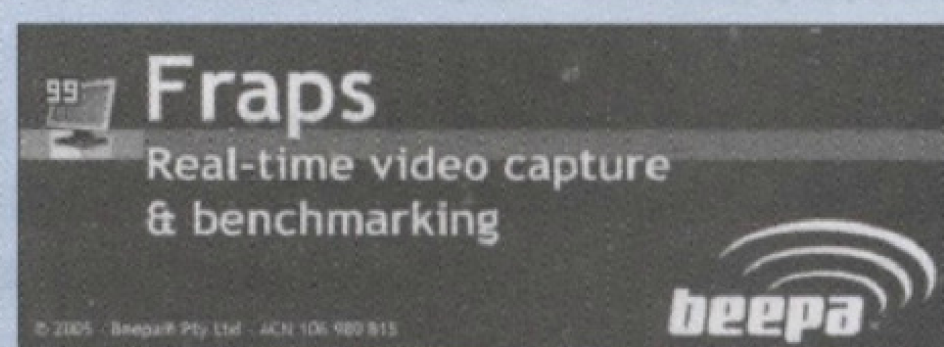
■河北 李岩

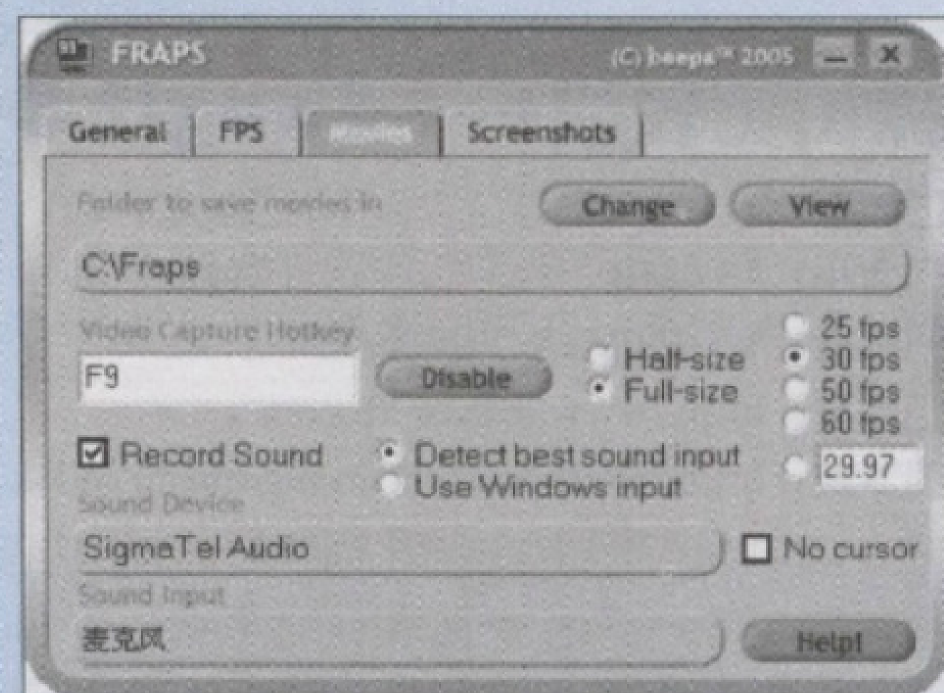
本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。

游戏好助手——Fraps

□类型：游戏辅助 □版本：2.7.2
□大小：706kB □性质：试用（部分功能有限制）
□平台：Win2000/XP/2003
□主页：http://www.fraps.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200607/FRAPS272.EXE

在WoW等优秀网络游戏火遍大江南北的今天，很多狂热的游戏高手都热衷于把自己或所在“工会”游戏过程中的精彩视频录制下来，进行配乐等处理后放到网上供大家欣赏。今天给大家介绍的Fraps就是一款优秀的游戏辅助工具，它不仅能方便地录制游戏视频片断并进行保存，还能在游戏中即时显示fps，还能进行截图等操作。软件的使用非常方便，就拿影像录制来说——设置好捕捉按键，选择视频尺寸（50%或全屏）、帧数（15/20/25/30fps），然后根据需要选择是录制游戏自带背景音乐还是自己用麦克风的配音，最后打开游戏即可按下热键进行视频录制，再次按热键就能停止录制，录制的视频片断会保存在Fraps的默认安装目录（可自行修改）中，非常方便。最新的2.7版本新增对罗技G15键盘的支持，优化了视频捕捉程序，在一些硬件配置上获得了比较好的性能（在单核心CPU上速度提升20%），另外能以平滑的帧率捕捉高分辨率。





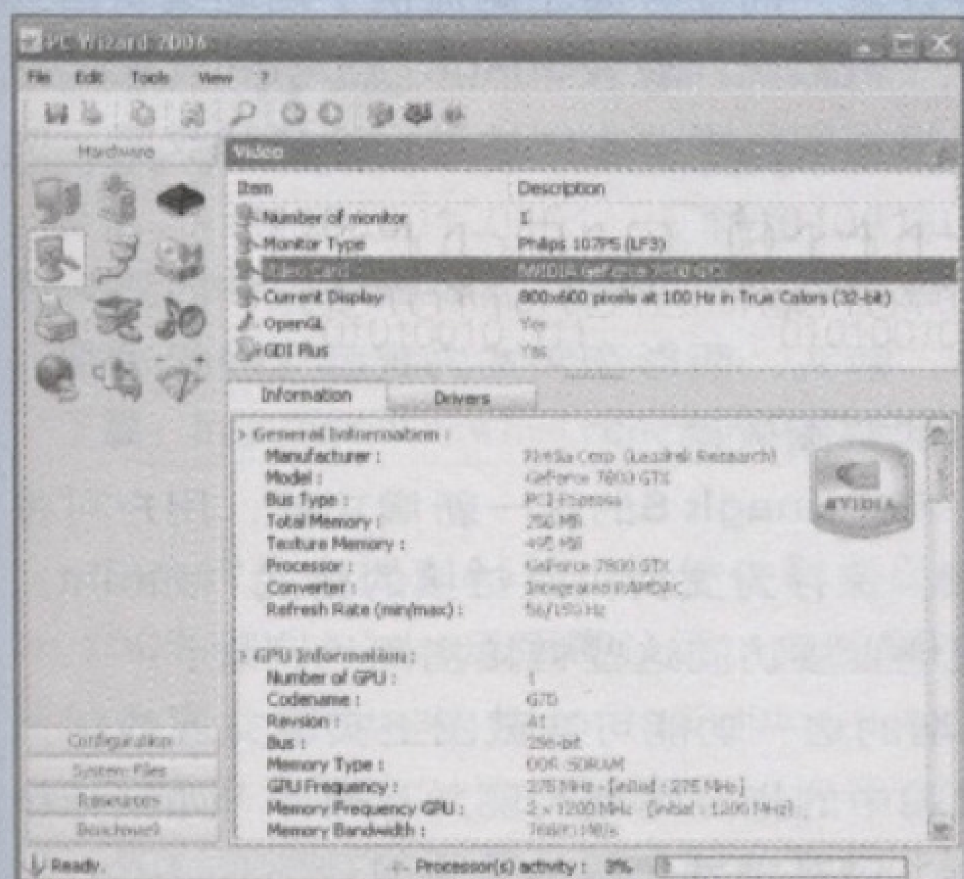
激动人心的视频应该自己制作

快速系统检测——PC Wizard 2006

□类型：硬件检测 □版本：2006
□大小：2.36MB □性质：免费
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP/2003
□主页：http://www.cpuid.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200607/pcw2006_v167.exe



PC Wizard是一款小巧强悍的硬件检测工具，支持最新的各种硬件技术和标准，可识别大量硬件设备。该软件定期升级更新（每月一次），确保提供最精确的检测结果。该软件可对系统硬件进行快速准确的分析并给出测试分数，可对CPU性能、缓存性能、内存性能、硬盘性能、CD/DVD-ROM性能等进行详细的分析评测。难能可贵的是，PC Wizard依然坚持完全免费的原则，并获得了SOFTPEDIA的100% Free认证，无间谍软件、广告软件和病毒。最新的2006版支持Intel i945PL/PM/GM/GT和i975X等最新主板芯片组，支持Intel和AMD的最新CPU，支持各种最新显卡等硬件设备，还完善了对一些新硬件技术标准的支持。



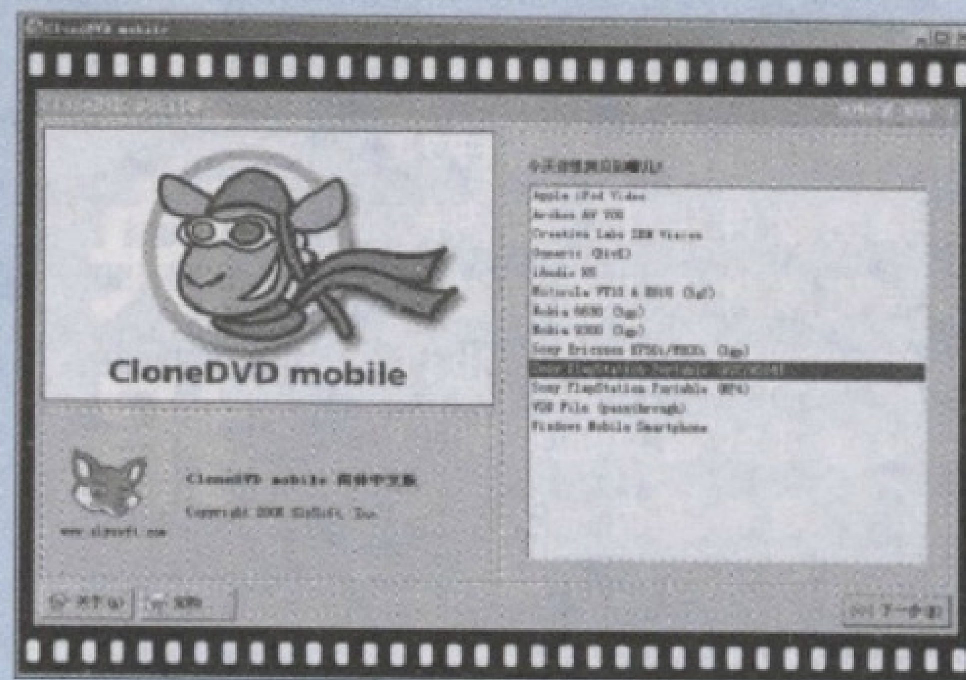
硬件发烧友的“瑞士军刀”

让你体验精彩掌上影音——CloneDVD mobile



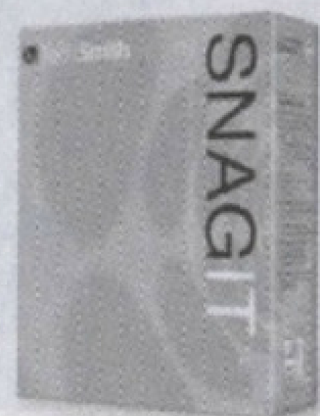
□类型：视频转换　□版本：1.0
□大小：6.15MB　□性质：共享（21天试用期）
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.slysoft.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200607/SetupCloneDVDmobile.exe

随着MP4等便携视频设备的逐渐普及，很多电影爱好者都热衷于把自己喜爱的电影DVD进行格式转换、放在便携设备上，以便随时随地进行欣赏。今天给大家介绍的CloneDVD mobile就是一款出色的视频转换工具，它采用大名鼎鼎的CloneDVD的友善界面和优秀开源软件FFmpeg作为转换引擎，稳定且快速。CloneDVD mobile可方便地将视频文件转换为你的便携设备（如PSP、Apple iPod Video等）可播放的格式，支持将DVD电影转换为主流的DivX、XviD、AVI和MP4等视频格式。软件采用高质量的影像转换引擎，支持多角度的影碟，可在视像预览一览所有选择的DVD章节，可自由调整目的文件大小，支持章节的剪裁，转换时会显示镜像快照等。它的使用也非常简单——利用软件的Filmstrip助手，可引导你一步步地进行设置。而拷贝DVD到你的便携影音设备只需要通过几下鼠标点击，即可快速高效地完成。有了CloneDVD mobile，相信你的影音生活会变得更绚丽多彩。

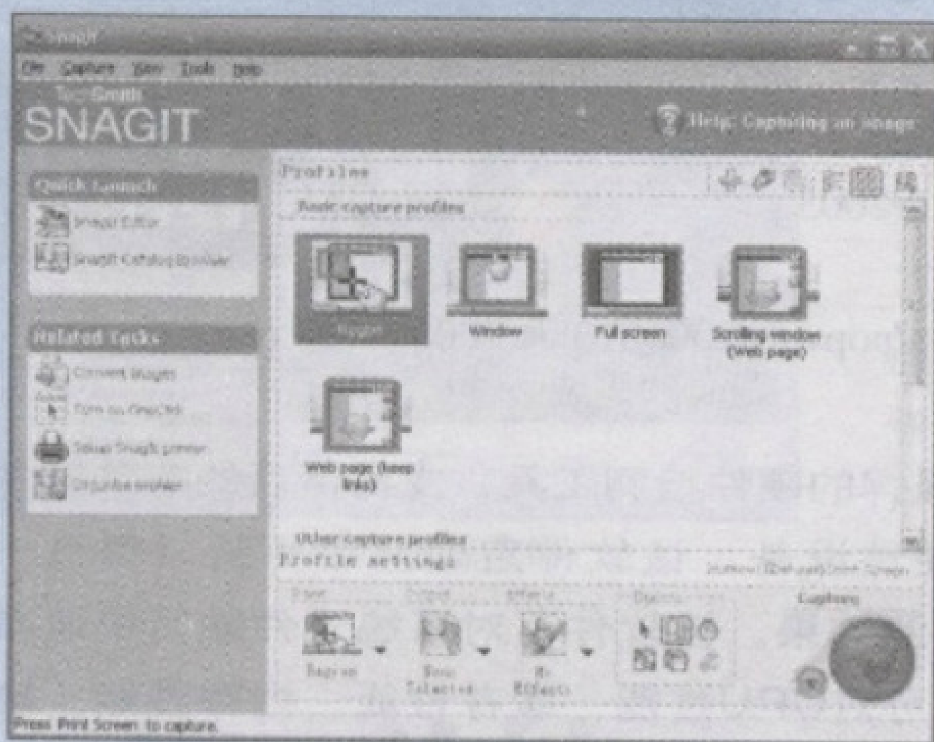


不用为手机视频的来源发愁了

抓图更轻松——SnagIt 8



□类型：截图工具　□版本：8.0
□大小：13.4MB　□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win98/Me/NT/2000/XP
□主页：http://www.techsmith.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200607/snagit.exe



多种格式的兼容是其优点

SnagIt是与HyperSnap齐名的老牌截图工具，功能强大、使用方便。近日，全新的SnagIt 8.0隆重发布，而官方对此次版本更新的广告语是“体验视觉沟通的威力”——究竟新版本会带给我们什么惊喜呢？大家不妨跟着笔者一探究竟。

全新界面设计——SnagIt 8采用新颖的用户界面，主界面右方用清晰直观的图标方便用户选择截图方案、输入（截图类型）、输出（共享）、预览效果和截图选项等设置，而在界面左侧提供了启动编辑器、分类浏览器、批量转换图像、一击截图、设置SnagIt打印机和管理截图配置方案等操作选项，用户可根据实际需要方便地进行选择和设置，使任务处理效率大为提升。

更加智能的编辑功能——经过增强的SnagIt 8编辑器组件内置矢量编辑功能，截图中的插图标号、箭头、阴影和文本内容都可轻松进行编辑操作，从而制作出用户满意的截图效果。

截取带有链接的网页——利用SnagIt 8的这一新增功能，用户可将带有链接的网页部分截取下来，保存为支持内置链接的格式（如mht、pdf和swf格式），用户可方便地直接访问这些链接指向的网址。

交互功能——SnagIt 8新增的这一功能可在截图上实现交互效果，如使用“热点”功能，可在截图中的指定区域实现交互操作（如鼠标移到该区域可显示图片或文本），对有特殊要求的用户来说方便不少。

保存为PDF——SnagIt 8可将截图直接保存为目前流行的PDF格式，利用该功能可极为方便地制作电子书。

“网上冲浪”新体验——IE 7



□类型：网络浏览器 □版本：Beta 2 Preview
□大小：11.2MB □性质：免费
□平台：WinXP SP2
□主页：http://www.microsoft.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200607/IE7.RAR


微软终于开始为IE大幅提升性能了

面对迅速蹿红的网络浏览器新锐FireFox的强大压力，许久没有大版本更新的IE开发公司微软终于坐不住了，于近期发布了面向公众的Beta 2 Preview版本。虽然正式版要到今年年末捆绑Windows Vista发布，但相信很多读者都和笔者一样忍受不了这份煎熬，要抢先体验IE 7的魅力。IE 7作为IE历史上最大的改进版本，究竟有哪些亮点呢？我们不妨来看看：

全新的用户界面——IE 7的界面有了比较大的改进，告别了以往的大工具栏，精简设计的新工具栏可更方便地添加站点到收藏夹、搜索网络、清理历史、执行其他任务和工具，微软的设计理念就是“将需要的工具放于你的指尖”。优化过的全新设计包括统一的菜单系统、更小的图标和全面减少的工具栏高度，使屏幕空间达到最大，让你看到更多的网站内容。

收藏夹中心——新的收藏夹中心使管理你喜爱的网站、浏览历史和RSS feeds更容易，只需点击几次即可完成操作。

标签浏览——也就是多页面浏览，这一用户强烈要求的功能终于被微软添加到最新的IE 7当中。不管你是在搜索网络、对比价格还是停留在你喜欢的主题上，IE 7都可以让你在同一窗口中同时查看不同的网页，使用起来非常方便，只需点击工具栏上的标签按钮，即可在地址栏输入新网页地址打开一个新网页，点击标签右边的关闭按钮即可关闭该网页。

内置搜索功能——使用IE 7内置的Search Box即可快速方便地进行网络搜索，而无需专门打开一个搜索服务提供网页，输入关键词后还可根据个人喜好选择Google或其他搜索引擎。

RSS Feeds——无需浪费时间去检查一些不同的网站和博客的更新，只需选择你关心的网站和主题，IE 7就会将新的标题和更新传送到你的收藏夹中心。一些代理商和其他动态网页现在提供一种叫SS Feeds或RSS的服务，使用RSS Feeds网站可为订户贯穿全天地提供或下载如头版标题、当前旅行折扣、体育比分和其他及时内容。如果IE 7上的RSS Feed图标发亮，则意味着该网站提供Feed，点击Add/Subscribe按钮即可订阅。随后打开收藏夹中心，即可在第一时间阅读新闻和点击标记链接来获得完整网页。

动态安全保护——IE 7可帮助你安全保护个人信息，对存在潜在威胁（比如悄悄收集你的个人信息）的网站向你发出警告（提示为Phishing Website），利用该功能还可方便地获知哪些网站提供安全数据交换，这样你就能放心地进行网络购物和付款操作。

病毒“停止”——avast! 4 Home Edition

□类型：杀毒软件 □版本：4.6官方简体中文版
□大小：9.82MB □性质：免费
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP
□主页：http://www.avast.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200607/setupchs.exe



avast!是由捷克ALWIL软件公司推出的一款功能强大的杀毒软件，已通过业界权威的Virus Bulletin 100%和iCA labs反病毒认证，并被SC杂志评为2006年度最佳杀毒软件，其实力可见一斑。本期文章给大家介绍avast! 4 Home Edition，针对个人用户完全免费，且有简体中文版本，方便国人使用。avast!提供全面实时监控和高效的病毒查杀功能，内置网络防火墙防护、本地文件读取防护、网页防护、即时通信软件防护、邮件防护和P2P软件防护等功能模块。avast!的主界面实在让人跌破眼镜——笔者第一次看到时竟误认为是媒体播放器，点击相应按钮就有精致的菜单显示的动画效果，非常漂亮，还能方便地进行“换肤”操作。该软件还具备独特的病毒语音提示，非常人性化；另外，avast!对系统

资源的占用也很小，病毒库更新非常快捷。最新的4.6版本提供网页保护功能，内置NNTP（新闻组）扫描功能，支持扫描Outlook Express压缩文件，可更好地识别恶意软件类型，另外其对内存的占用很低。

注：免费申请注册页面（若不注册则只能试用60天）为http://www.avast.com/i_kat_207.php?lang=CHS，在申请注册后你将会通过电子邮件获得免费的注册号，注册号有效期为一年。


这是杀毒软件的界面？

编辑快刀——UltraEdit-32

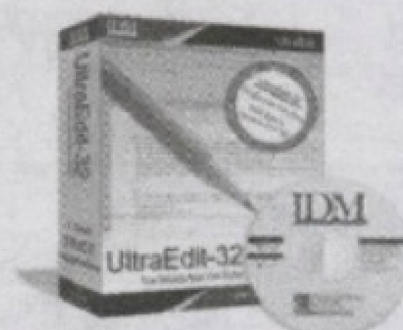
□**类型：**编辑工具　□**版本：**11.20官方简体中文版

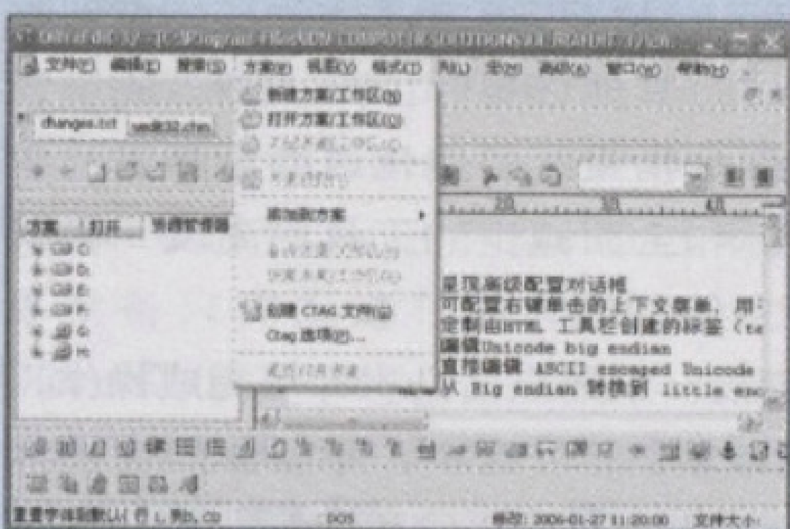
□**大小：**5.18MB　□**性质：**共享（90天试用期）

□**平台：**Win9X/Me/NT/2000/XP/2003

□**主页：**http://www.slysoft.com

□**下载：**http://www.newhua.com/popsoft/200607/uedit32c.zip




抛弃简单的记事本

UltraEdit-32是由业界著名的IDM软件公司开发的一款老牌编辑工具，被认为是Windows记事本的绝佳替代品，并在功能上远远超过后者。它具备文字编辑、十六进制编辑、HTML编辑、PHP编辑和程序编辑等功能，支持无限的文件大小，内置10万单词的拼写检查器；支持完整的HEX编辑功能，有供程序员使用的可配置句法高亮显示以及列编译等功能。该软件还可快速处理多个文件，甚至是数兆字节的文件；软件运行时只需要很少内存，即使是处理很大的文档。UltraEdit-32最近还被2005软件业研讨会提名为最佳应用程序，可见其强大实力和受欢迎程度。最近，笔者欣喜地发现在其主页上提供了最新的官方简体中文版下载，包括软件界面和详细的帮助文件均为中文显示，这无疑使更多的国内用户拉近了与UltraEdit-32的距离。最新的11.20版本提供了改进的可配置菜单和工具栏，增强了工具栏配置的可用性（包括拖放功能）；用户可配置右键单击的上下文菜单，定制由HTML工具栏创建的标签；支持编辑Unicode big endian和ASCII escaped Unicode，能把Big endian转换到little endian；能添加换行符到XML文件；增加与UltraSentry的集成，以安全删除UltraEdit-32临时文件；提供删除最近打开的文档和方案历史记录选项；能设置默认的编辑窗口大小。

软件升级快报

Adobe Reader 7.0.7官方简体中文版：Adobe公司出品的DPF格式阅读器。新版本允许查看、批注和测量在计算机辅助设计（CAD）应用程序或3D建模程序中创建的3D模型；另外，可更有效地处理启用Adobe Server产品以Reader保存数据的静态和动态表单。下载地址：ftp://ftp.adobe.com/pub/adobe/reader/win/7x/7.0.7/chs/AdbeRdr707_zh_CN.exe。

Winamp 5.2：经典多媒体播放软件。新版本支持媒体库和便携式媒体同步；新增多种音频编码器；树状视图采用了新图标；新增从右至左播放清单显示；改进了unicode id3标签；改进了CD驱动器信息查看功能；初步支持id3v2.4；修正了上一版本的众多问题。下载地址：http://download.nullsoft.com/winamp/client/winamp52_full.exe。

Alcohol 120% 1.9.5.3823：优秀的虚拟光驱工具。新版本更新了虚拟驱动引擎；更新了命令启动和扩展界面，支持Unicode文件名镜像；支持更多的刻录设备；增强了64位的兼容性；改良了读取和刻录引擎；另外修正了一些问题。下载地址：http://trial.alcohol-soft.com/en/download_120.php。

Windows Defender Beta 2：微软出品的优秀反间谍工具软件。新版本Beta 2提供了经过重新设计的简洁明快的用户界面；改进了检测和清除功能；支持保护多用户；支持64位平台。下载地址：http://download.microsoft.com/download/e/d/0/ed099d5e-dc60-4740-8747-1c72f053b800/WindowsDefender.msi。

BitTorrent 4.4：BT下载工具鼻祖。新版本支持包括简体中文在内的多语言界面显示；不再干扰Windows硬件DEP数据执行保护功能；修正了内存溢出问题等Bug。下载地址：http://www.bittorrent.com/dl/BitTorrent-4.4.1.exe。

Total Commander：老牌文件管理工具。新版本6.54增加对bzip2/ppmd-packed压缩文件的解压支持，修正了一些错误。下载地址：http://ghisler.fileburst.com/654a/tcmd654a.exe。

Microsoft Office Word 2003

Office应用实例之一
Office打印实例集锦

■重庆 烟波

随着打印机的普及，打印文件已经成为司空见惯的事了。时下最热门的文档打印当属Microsoft Office，围绕Office打印方面的问题也特别多，下面我们以实例技巧的形式向大家展示。

一、Word打印篇

（1）打印指定部分

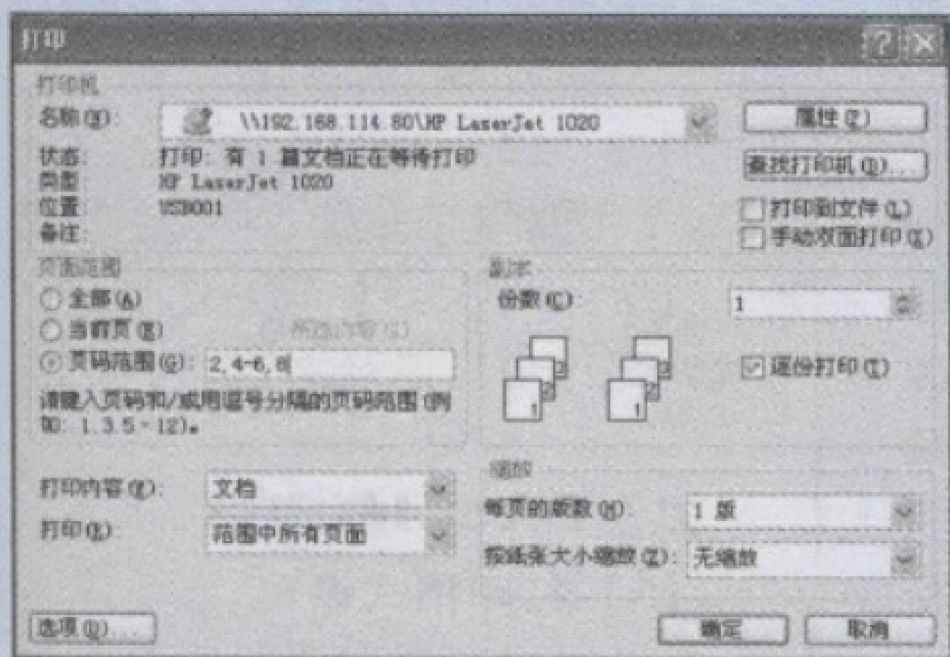


图1

选择“文件”→“打印”，在“页面范围”部分中选择“当前页”项，则Word会打印出当前光标所在页的内容。如果选择了“页码范围”项，就可在这里键入指定的页码或页码范围，如“1-1”可打印第1页内容，“1-3”可打印出第1页至第3页的全部内容。如果想打印一些非连续页码的内容，必须依次键入页码，并以半角逗号相隔，连续页码可键入该范围的起始页码和终止页码，并以连字符相连，例如“2,4-6,8”可打印第2、4、5、6页和第8页（图1）。

如果只想打印出某一页的部分文件，请首先在文件当前窗口中选定需要打印的部分内容，选择“文件”→“打印”，再在“打印”窗口中选择“页面范围”下的“所选内容”即可。

（2）打印格式设置

1.逆序打印

打印时，经常把最前面一页放在最下面，而把最后一页放在最上面，重新手工排序会相当麻烦。其实，只要在Word中单击打印对话框中的“选项”按钮，并在打开的“打印”对话框中选中“逆页序打印”选项并确定，以后Word就会把文件从最后面一页开始打起，直至第一页（图2）。

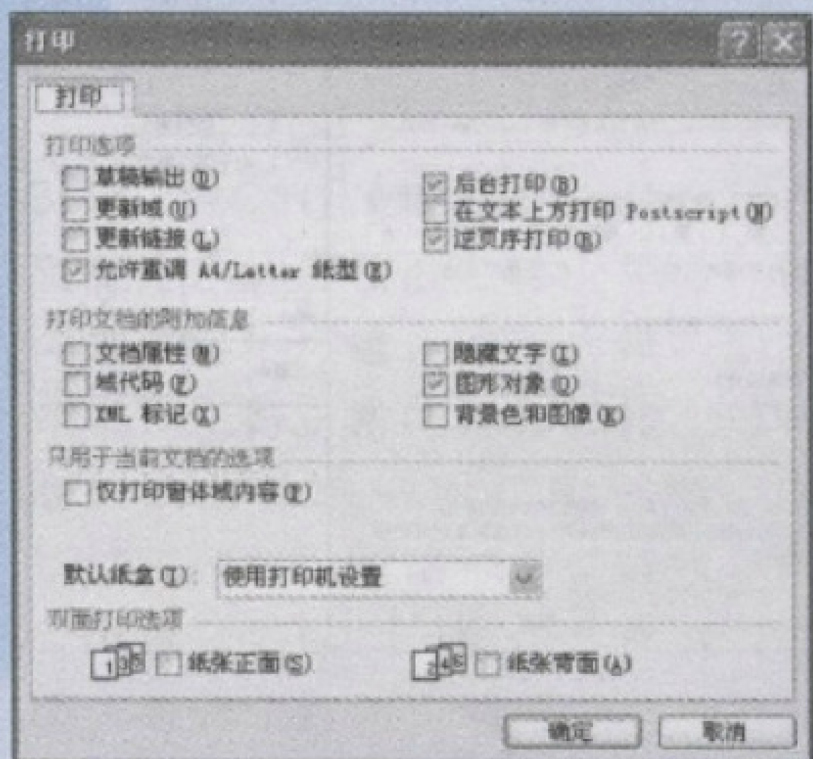


图2

2.缩放打印

在Word的打印对话框的右下方有一个“缩放”选项区域，只要用鼠标单击“按纸型缩放”下拉列表框，再选择所使用的纸张即可实现缩印。如在编辑文件时所设的页面为A4大小，而你却想使用16开纸打印，那只要选择16开纸型，Word会通过缩小整篇文件的字体和图形的尺寸将文件打印到16开纸上，完全不需重新设置页面并重新排版。另外单击“每页的版数”下拉列表框，从中选择版数，即可把内容打印到相应版数上。通过此技术，可以把一页纸的内容打印成16个版，真正实现缩印（图3）。

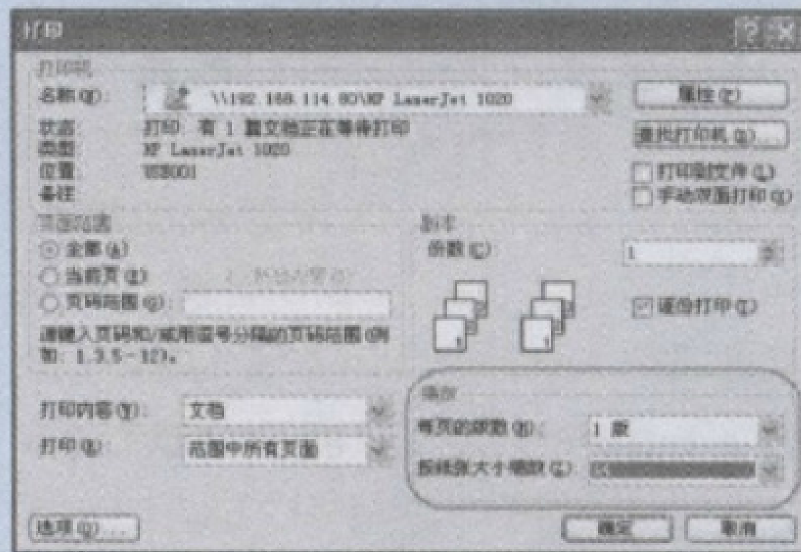


图3

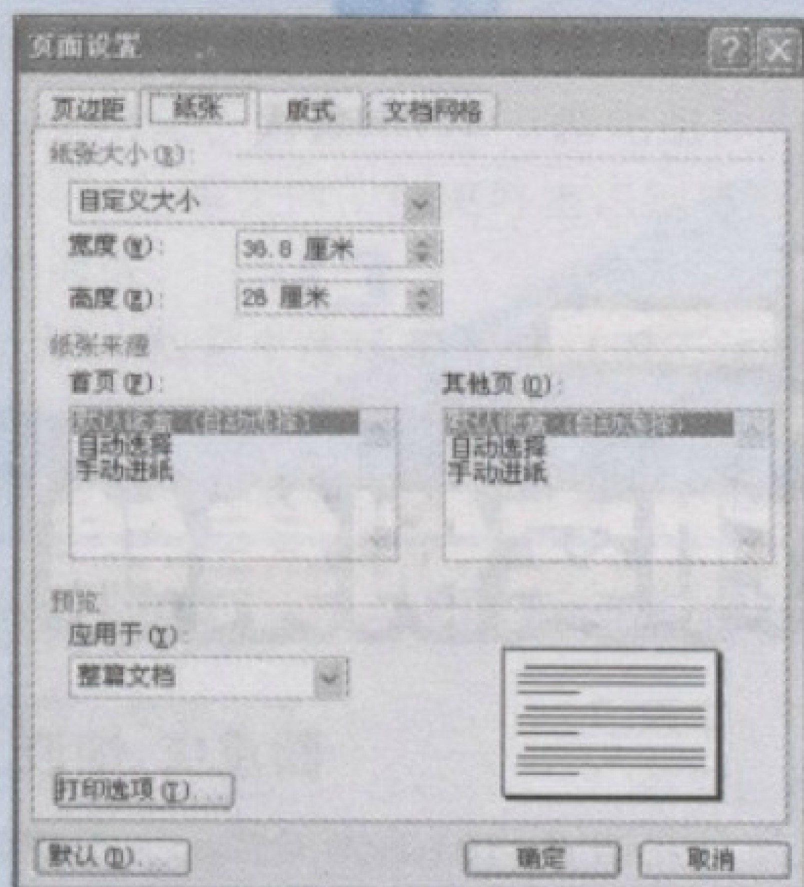
3.重复打印

打印多份同一个文件，没必要按几次“打印”按钮，只要在“打印”对话框中在“副本”选项区域下的“份数”框中输入要打印的份数，即可同时打印出几份同一个文件的内容。

如果选中“逐份打印”选项，则Word会按打印完一份再顺序打印文件的另一份，这样就不用在打印完后再分类。如果不选“逐份打印”则会将所有份数的第一页打印完之后，再打印以后各页。

4.快速打印

为了加快文件的打印速度，可单击“打印”窗口中的“选项”按钮，再在打开的“打印”选项卡的“打印选项”下选中“草稿输出”复选框，这样就能实现以草稿质量打印文件，但此时无法打印格式或图形。不过，需要注意的是，该选项需要打印机的支持，某些打印机可能不支持此选项。

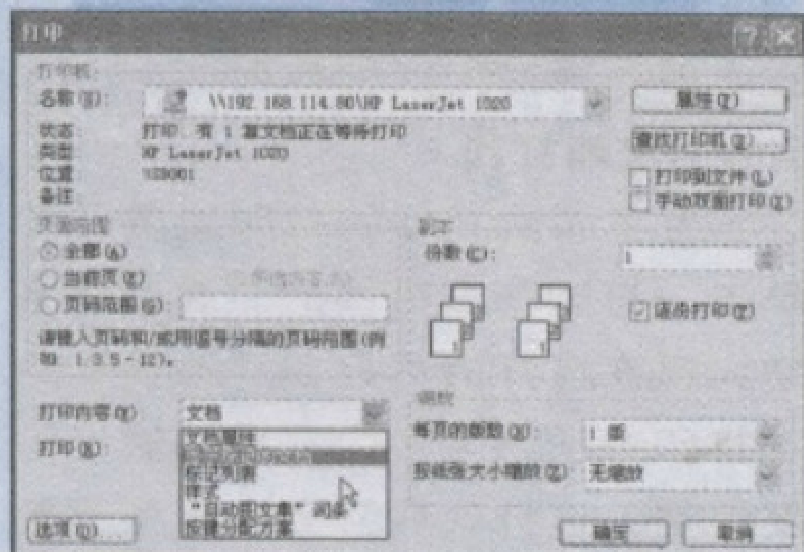

图4

在编制试卷时经常需要使用8开纸打印，而Word的页面设置中仅提供了16开纸型，于是很多人可能在打印时将8开纸对折分两次打印。其实，没有必要这么麻烦：选择“文件”→“页面设置”，单击“纸型”标签，选择“纸型”为“自定义大小”，并把“高度”设为26厘米，“宽度”设为36.8厘米，再把“方向”选为“横向”，这样就做出了一个8开纸了，编辑完成后直接打印出来就可以了（图4）。

（3）特殊打印

有时文件一多，想在打印完整篇文章的所有正文之后再打印出它的批注或属性，便于归档和管理。Word中要打印批注或属性非常容易，只要在Word打印对话框中用鼠标点选“打印内容”下拉列表框，然后选择想打印的某项内容（如“文件属性”、“批注”和“样式”等），按“确定”即可打印（图5）。

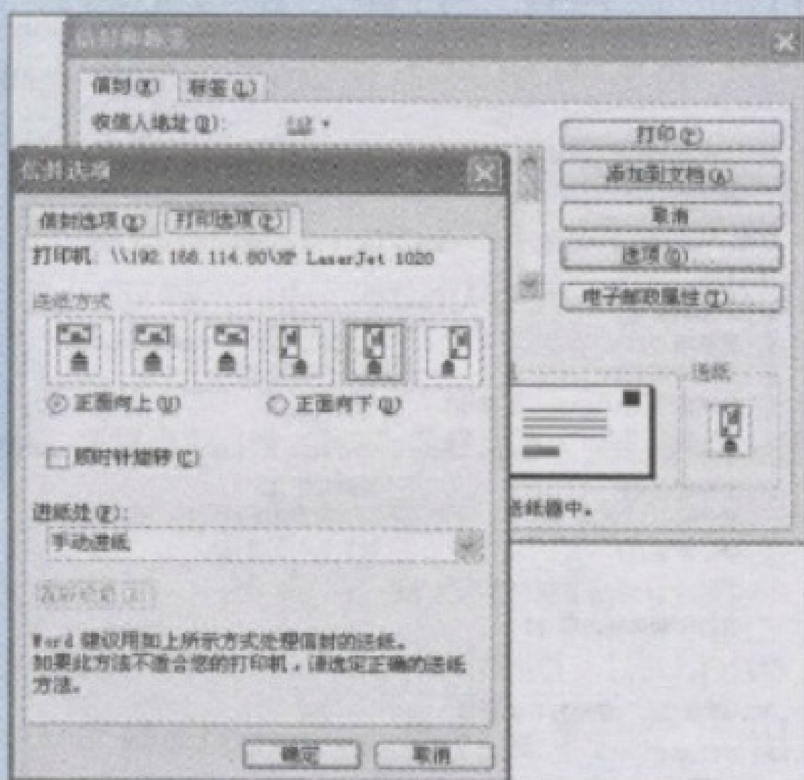
单击“工具”→“选项”，选中“嵌入TrueType字体”，这样可


图5

把创建此文件所用的TrueType字体与文件保存在一起，当在另一台机器上打开此文件时，即使这台机器没有安装创建此文件的字体，仍可用这些字体查看和打印文件，而不会使用默认字体代替。不过要注意，创建文件的字体必须是TrueType字体，否则无法被嵌入。当采用系统默认以外的某种TrueType字体不超过32个字符时，为减小文件的体积，可同时选中“只嵌入所用字符”复选框。

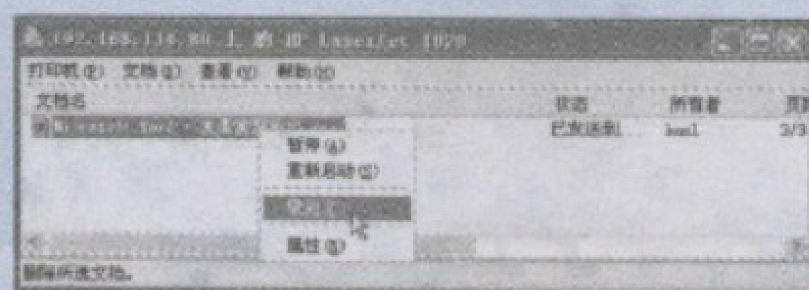
有时在打印一篇文档时会莫名其妙地打印出一些附加信息，如批注、隐藏文字域代码等。通过下面的技巧可避免打印出不必要的附加信息：在打印前选择“工具”→“选项”，单击“打印”标签，然后取消“打印文件的附加信息”下所有复选框即可。

在使用Word打印信封时，经常会将信封打偏。其实可通过修改打印机的送纸方式，使信封能对齐打印机手动送纸盒某一条边即可：选择“工具”→“信函与邮件”→“信封和标签”，单击“选项”，在“选项”对话框中选择“打印选项”，选择一种用户认为是合适的贴边送信封方式，单击“确定”即可（图6）。


图6

（4）取消打印

有时在打印Word文件中间，会遇到打印机卡纸等中断情况，关闭打印机电源取出纸后再打开电源打印，却发现无法继续进行了。这时，无需重新启动系统，只要双击


图7

任务栏上的打印机图标，再取消打印工作即可（图7）。

当给打印机发出打印任务后，会在Word状态栏上出现打印机图标，说明Word正在后台打印文件，而打印机图标旁边的数字显示的是正在打印页的页码。双击打印机图标可取消打印任务，不过你的动作可要快一些，否则将无法取消打印任务。

一般在默认状态下，Word会显示状态栏。如果没有显示，请执行“工具”菜单中的“选项”，再选择“视图”选项卡，然后选中“显示”下的“状态栏”复选框，按“确定”即可显示状态栏。

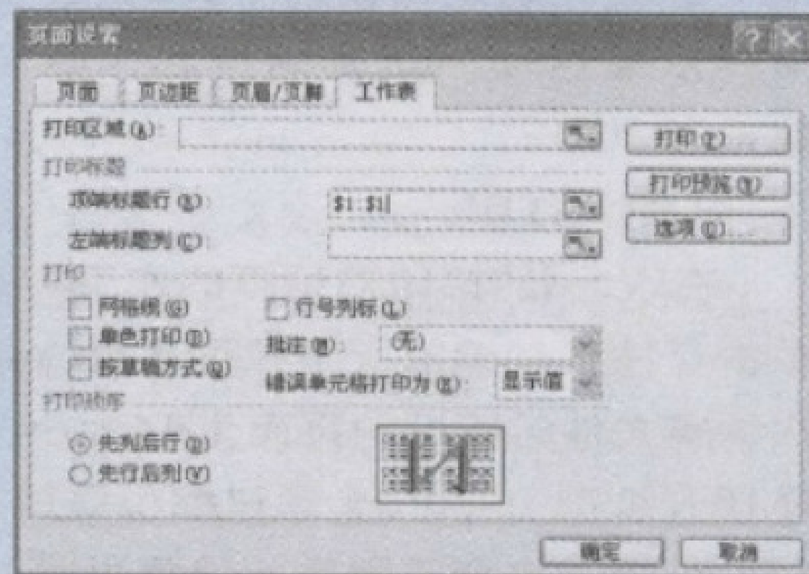
二、Excel打印篇

（1）打印格式设置

在没有安装打印机的电脑上按下Excel的“打印预览”按钮后，Excel会提示没有安装打印机，且无法打印预览。其实，只要单击“开始”→“设置”→“打印机”，然后双击“添加打印机”项目，再随便安装一个打印机的驱动程序。重启Excel，就会发现已经可以打印预览了。

1.首行重复打印

当工作表大于1页时，用户一般希望在打印时在每一页中均能包含首行。可以这样设置：打开“页面设置”对话框，单击“工作表”选项卡，只需在“打印标题”→“顶端标题行”文本框中输入标题文字，或用鼠标将工作表中的首行拖


图8

Microsoft Office Word 2003

过来也可以，以后就该表格首行就会打印在每页了（图8）。

2.让工作表居中打印

有时，可能需要打印的数据不是很多。如果直接打印，这些内容有可能会集中在纸张顶端，看起来很不美观，但人工调整又非常麻烦。这时只要选择"文件"→"页面设置"，打开"页面设置"对话框，单击"页边距"选项页，如果希望工作表中的数据在左右页边距之间水平居中，只要在"居中方式"小节下勾选"水平"复选框即可；如果希望工作表中的数据在上下页边距之间垂直居中，只要勾选"垂直"复选框，当然建议同时勾选这两个复选项，这样就美观多了（图9）。

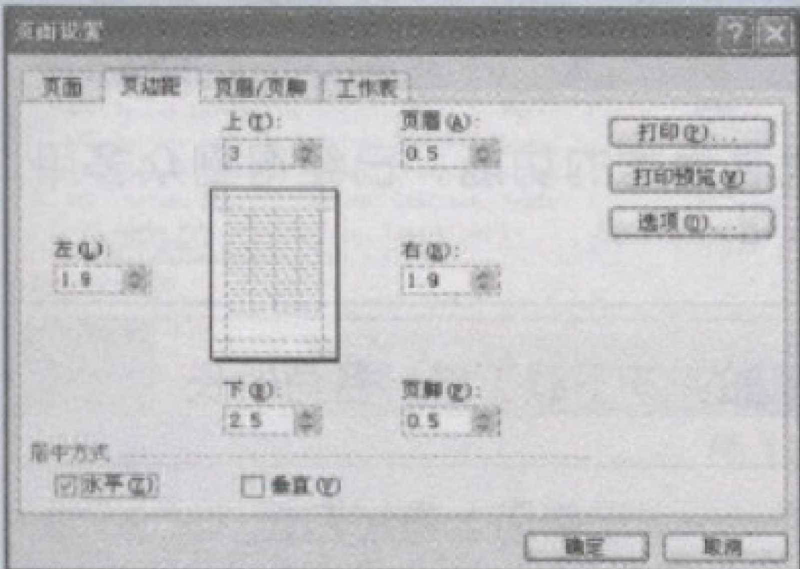


图9

3.自动避开错误值打印

当工作表中存在公式时，有时难免会出现一些错误信息，当然不想在打印时将这些错误信息也显示出来。选择"文件"→"页面设置"，单击"工作表"标签，再单击"打印"选项组下"错误单元格打印为"下拉列表框，从中将缺省的"显示值"改为"<空白>"，这样就不会将屏幕上显示的错误信息也打印出来，而只打印空白单元格。

4.打印预览的妙用

假设Excel的一个工作簿建有两个工作表，现第二个工作表的页码要接着第一个工作表的页码。只要选中第二个工作表，按"打印预览"→"设置"，进入"页面设置"→"页面"，最下面有一项"起始页码"，默认是自动，现修改其默认值即可，如第一个工作表的结束页码是5，那么在起始页码中输入6。

5.双面打印

（1）在"打印"对话框中，按下端"打印"右边的下拉按钮，选定"奇数页"选项，"确定"打印，"奇数页"打印完成后，将打印了内容的纸张翻过来装入打印机（顺序千万不要搞错哟），再将"偶数页"打印上去就行了。（2）在"打印"对话框中，选中"人工双面打印"选项，"确定"打印，"奇数页"打印完成后，系统会弹出一个提示打印另一面的对话框，此时，将打印了"奇数页"内容的纸张翻过来装入打印机，按下上述对话框的"确定"按钮，将"偶数页"内容打印上去就好了。

提示：如果打印机有夹纸的"不良"习惯，请采取前面的"打印指定页面"的做法，一页一页实现双面打印。尽管此法很麻烦，但最可靠！

（2）按指定部分打印

1.将公式打印出来

如果要将单元格中的公式打印出来，则执行"工具"→"选项"，在"视图"标签中，选中"公式"选项，确定后退出。此时工作表中含有公式的单元格，不是显示公式的运算结果，而是显示出具体公式，执行打印操作，即可将公式打印出来。

一次打印多个工作表：按住Shift（或Ctrl）键的同时，用鼠标在需要打印的工作表名称上单击，即可选中多个连续（或不连续）的工作表，进行正常的打印操作，可将选中的工作表一次打印出来。在"打印内容"对话框中，选中"打印内容"下面的"整个工作簿"选项，再确定打印，即可一次性将整个工作簿中所有工作表打印出来。

2.不让表头到表格中

有时打印表格线时，经常会把表头也弄到表格里面。这时可选取表格中需要打印的区域（记住不要选择表头），然后单击快捷工具栏中"边框"按钮旁边的小三角形符号，在出现的边框样式中选"所有框线"就行了。这样打印出来后，表头就再也不会跑到表格里面去了。

3.打印行号和列标

选择"文件"→"页面设置"命令，单击"工作表"标签，再选中"行号列标"复选框即可。

4.不打印图形

对于一个图文混排的文件，常常需校对其中文本，为节省纸张和油墨便不打印其中的图片。用户可通过下面两种方法实现：（1）执行"工具"→"选项"，单击"打印"标签，将"打印文件附加信息"下面的"图形对象"复选框前面的对号去掉。（2）在"打印"对话框中，按下端的"选项"按钮，即可单独打开"选项"对话框中的"打印"标签，去掉"图形对象"前面的对号。

三、PowerPoint打印篇

默认情况下，在PowerPoint中打印幻灯片时，每次只在一张纸上打印一张幻灯片内容，打印出的字相当大，既浪费纸张又影响美观。事实上，通过自由设置，可让PowerPoint按照你的意愿打印幻灯片：先打开要打印的演示文稿，选择"文件"→"打印"。再在"打印内容"下拉菜单中选择"讲义"。此时，会发现讲义组合框被激活，可在"每页幻灯片数"右边的下拉条里选择想要在一张纸上打印的幻灯片数目。同时，在右边的预览框中还能看到打印效果（图10）。

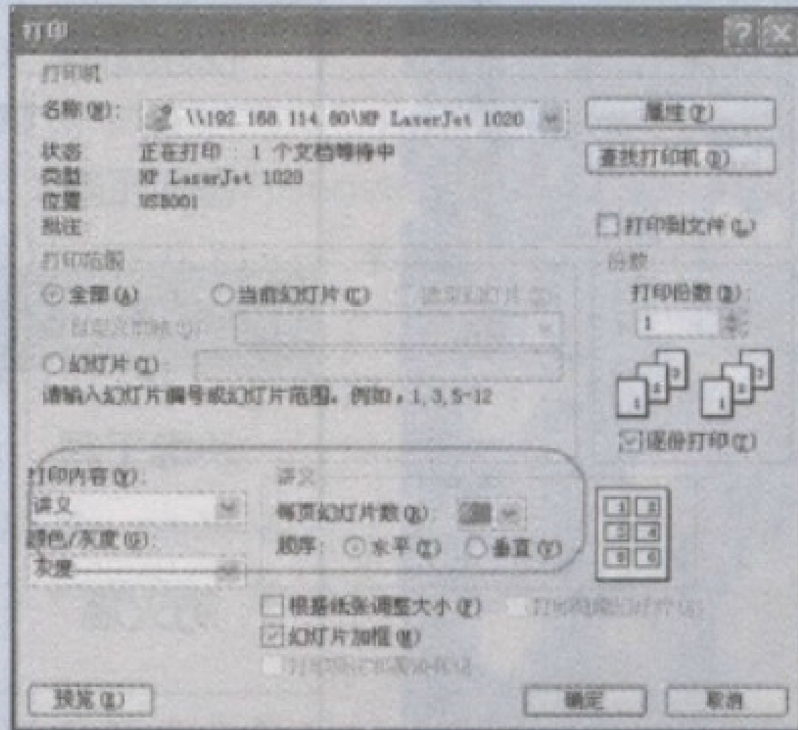


图10

季度装机必备软件推荐

■晶合实验室 Mu

操作系统的长久不变带来了应用软件的波澜不惊，由于各方面都比较成熟，应用软件只能增加各种边缘功能而不是加强现有功能。不过微软预计Vista在10月2号发布，应用软件必须跟得上操作系统的更新，否则仍然只有淘汰。

项目	软件	备注
操作系统	Windows XP Pro SP2	可以期待Vista
	工具软件	
文档处理	Office2003	最通行的Office软件
网页浏览	Maxthon 1.5	Maxthon开始挺进欧美，而2.0版本也即将发布
压缩工具	WinRAR 3.51	同时兼容.zip和.iso文件是取代WinZip的法宝
中文输入	微软拼音输入法2003	方便快捷，自动记词及容错能力强
系统设置	Windows优化大师6.9、WinXP总管	历史悠久的优化软件，目前最受欢迎
	网络应用	
下载工具	网际快车（FlashGet）1.71、网络传送带 (Net Transport) 2.10、迅雷5.13	迅雷凭着优秀的功能，已经得到众多用户的认可
BT下载	BitComet 0.62、比特精灵（BitSpirit）3.1	都是不错的P2P下载工具，各有所长
邮件收发	Foxmail 6.0b	新版的Foxmail在使用上更加方便
聊天工具	QQ2006、MSN 7.5	据称QQ将要加上3D动态表情，期待
	多媒体	
音乐欣赏	Winamp5 Pro5.2、Foobar2000 0.9、千千静听 4.6.6	千千静听拥有越来越多的用户，在国内颇受欢迎
实时播放	RealPlayer 10.5 中文版	此外还有个RealONE Player 2.0，在网络和媒体管理上有所增强
DVD/VCD欣赏	WinDVD Platinum 7.0、PowerDVD 6.0	两者各项功能差不多，WinDVD操控方便些，PowerDVD画质稍好
DVD解码	DivX Pro 5.21	
字幕支持	Vobsub 2.36	比较简单干净的字幕软件
视频加强	DirectX 2006	很多游戏和视频必备
看图工具	ACDSee 8.0	看图首选，编辑能力也不错，普通使用可替代Photosho
	安全软件	
杀毒工具	金山毒霸2006、瑞星2006、趋势PC-Cillin 3.2	杀毒软件竞争激烈，各有长处
防火墙	天网防火墙个人版 2.7.7、诺顿安全特警 2006	一般杀毒软件都自带防火墙，这里单独列出两款
木马查杀	木马克星 5.50	保护游戏及网上银行账号

应用心得

编者按： 从本期开始，“应用心得”栏目的版式有较大调整。对于本次调整，大家有什么意见和建议，尽快反馈给我，信箱是say@popsoft.com.cn。

本期推荐文章

恢复某些罕见格式的数据一法

■重庆 九月的风铃

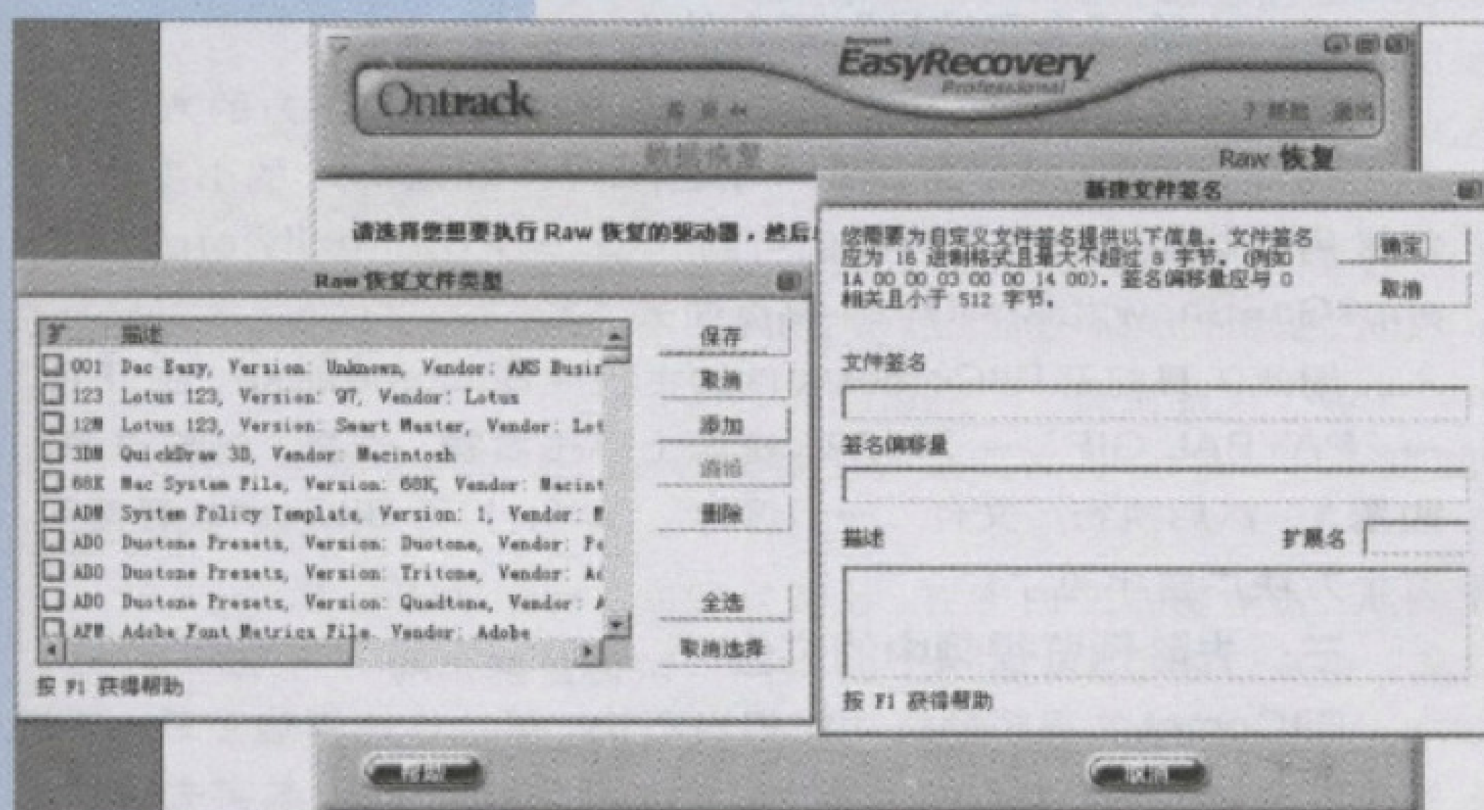


图1

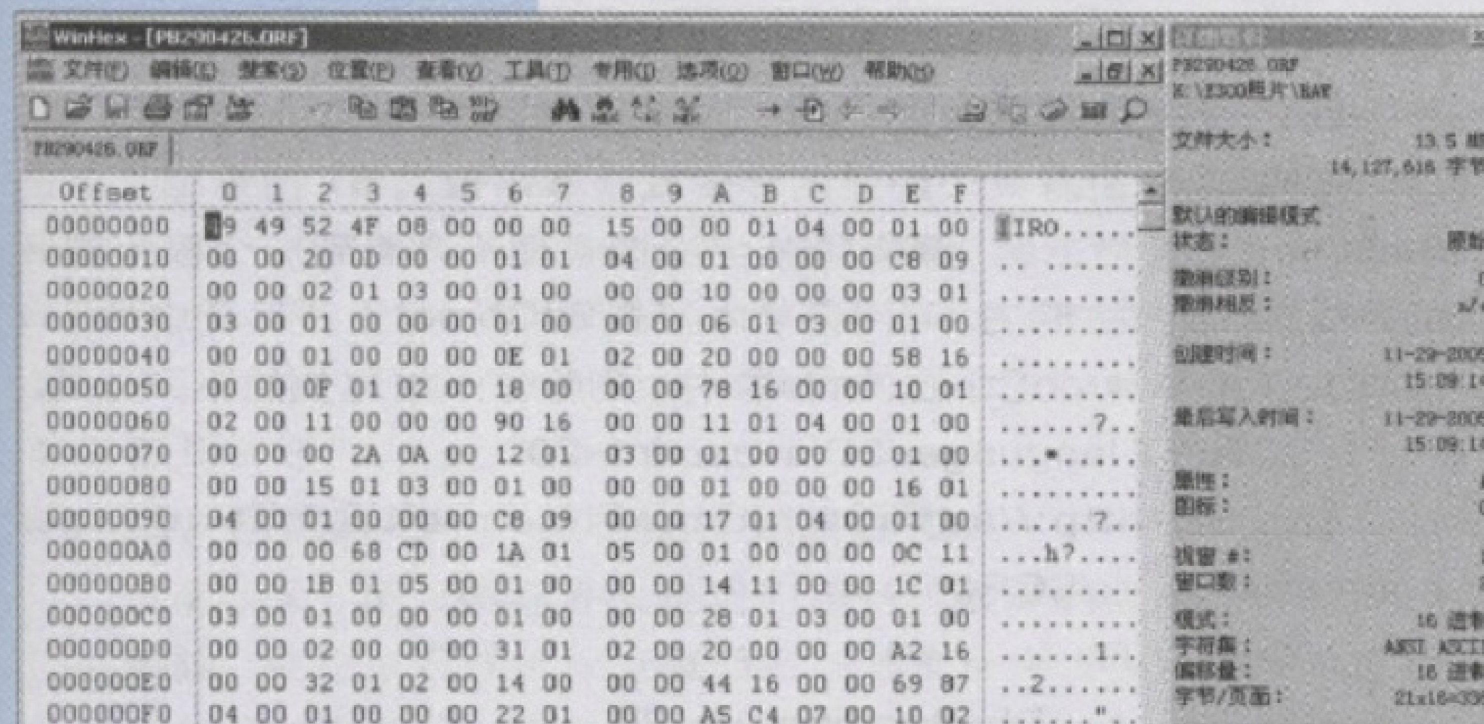


图2

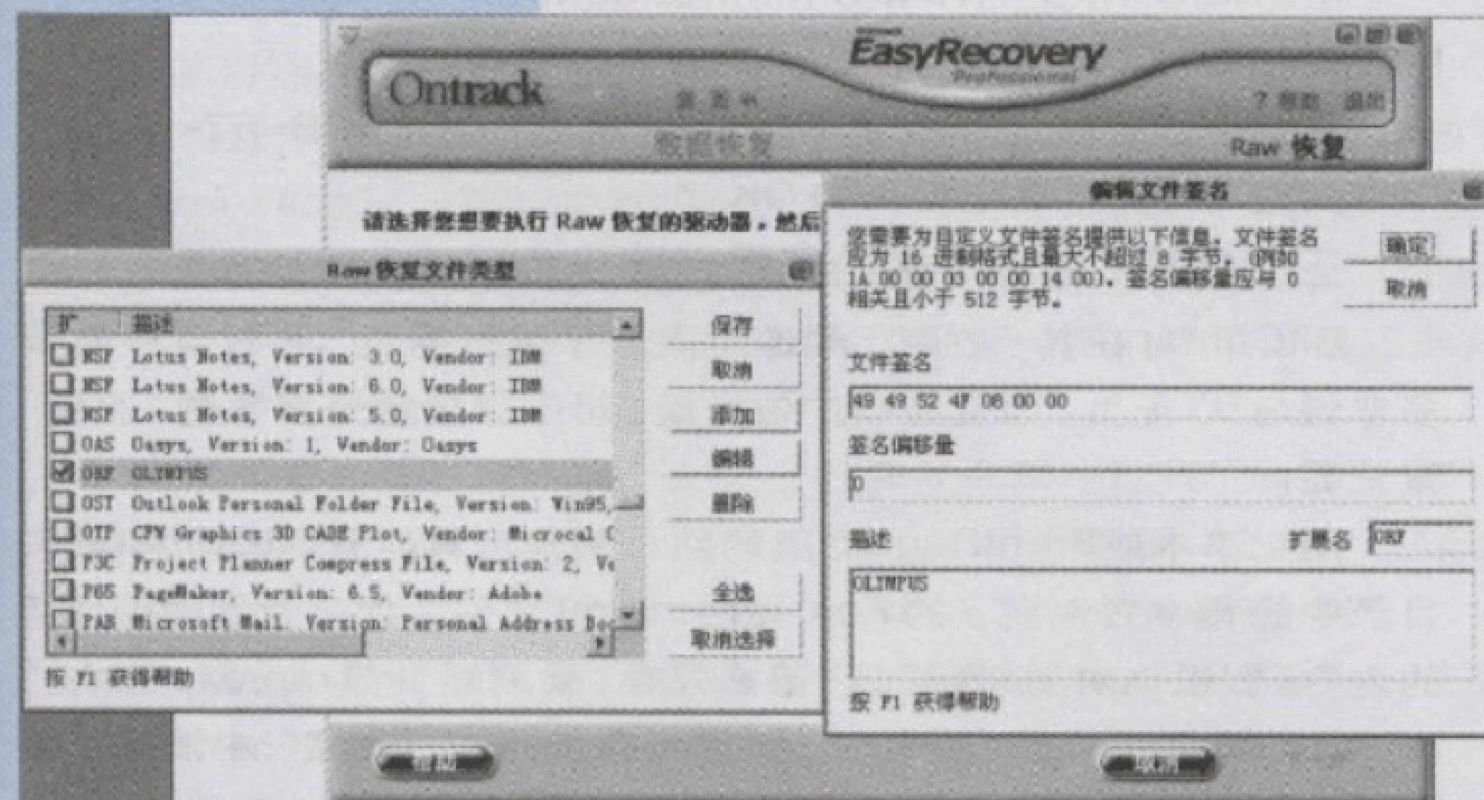


图3

最近收到影楼朋友送来一些需要恢复数据的存储设备，一片1GB大小的高速CF卡和一块硬盘。硬盘的问题较简单，是误删原始照片的文件夹后又写进了些数据才发现操作错误。CF卡的问题稍麻烦一些，是在拍摄过程中相机突然不认卡，提示需要格式化。

首先对硬盘使用EasyRecovery Professional的高级恢复功能，找回部分扩展名为JPEG的数据，朋友看后确定属于丢失的照片，但格式却不正确。因为图片质量要求高，拍照时选择的照片格式为RAW格式，扩展名应该为ORF（相机为奥林巴斯E300），转为JPEG后应为800万像素的图片，而此时JPEG文件的分辨率只有1600 × 1200（约200万像素），却有惊人的13MB大小，估计这些JPEG图片其实是RAW格式文档的缩略图，但更改扩展名无法真正恢复ORF文档。虽然EasyRecovery Professional支持文件众多，但ORF文档对其而言实在罕见，自然不支持。想到该软件中的“RAW恢复”支持自定义文件类型，可按扇区依次寻找特定的文件头签名，转而使用RAW恢复，选择“文件类型”，再选择“添加”（**如图1**），这时最重要的是需要提供16进制格式自定义文件的“文件签名”，而文件签名可用16进制分析软件WinHex打开该类文件，分析其文件头来获得。

从朋友处取来以前保存的ORF文档，分析得到其文件头均为49 49 52 4F 08 00 00 00（**如图2**）。文件头中“签名偏移量”取0，“扩展名”填ORF（**如图3**），描述可选填，比如奥林巴斯E300。自定义好ORF文件名后，只选取ORF进行恢复，这样速度会快很多，顺利读出误删除的ORF文档，完成恢复。经过检验，文档完好。

然后用读卡器插上CF卡分析，系统提示该卡需要格式化，转用EasyRecovery Professional进行扫描，谢天谢地，能找到一个未知格式的存储器有1GB大小。余下的事情就简单了，同刚才的操作，用该软件的“RAW恢复”顺利恢复出不认卡之前拍摄的ORF文档。

受此启发，之后还用此方法恢复了若干平时较少使用的文档类型，如一些特殊格式虚拟光盘的文档等。

小提示： EasyRecovery Professional的RAW恢复并非专指恢复数码相机的RAW格式文档，而是指按扇区寻找特定的文件头签名，此法对恢复严重受损以及罕见格式的数据极为有用。

我的 BitComet，干干净净

■山东 眉飞色舞的鱼

BitComet 上的广告已是无处不在，虽然这些广告“仅仅是不占资源的背景图片和菜单文字”，但笔者安装的诺顿网络安全特警却发现BitComet会在每次启动时分别以UDP、Http、RTSP方式访问3个不同的IP。笔者估计大家对广告的兴趣并不大，所以就给 BitComet 来个大扫除吧！

一、去除菜单上的文字广告

用网络防火墙封掉BitComet的广告服务器是个不错的办法，但却不够通用，而且也不适于那些喜欢在网络上“裸奔”的用户，其实我们只要修改一个名叫“Host”的文件，就可达到同样目的。

这个文件位于 C:\Windows\System32\drivers\etc 目录下，用记事本打开它，在结尾添加如下文字：

```
10.0.0.1  38.114.167.69          10.0.0.1  61.233.98.131
10.0.0.1  61.184.100.11          10.0.0.1  60.178.200.200
10.0.0.1  www.paypal.com         10.0.0.1  update.bitcomet.com         10.0.0.1  www.bitcomet.com
```

然后保存退出，即可去除 BitComet 菜单上的文字广告。

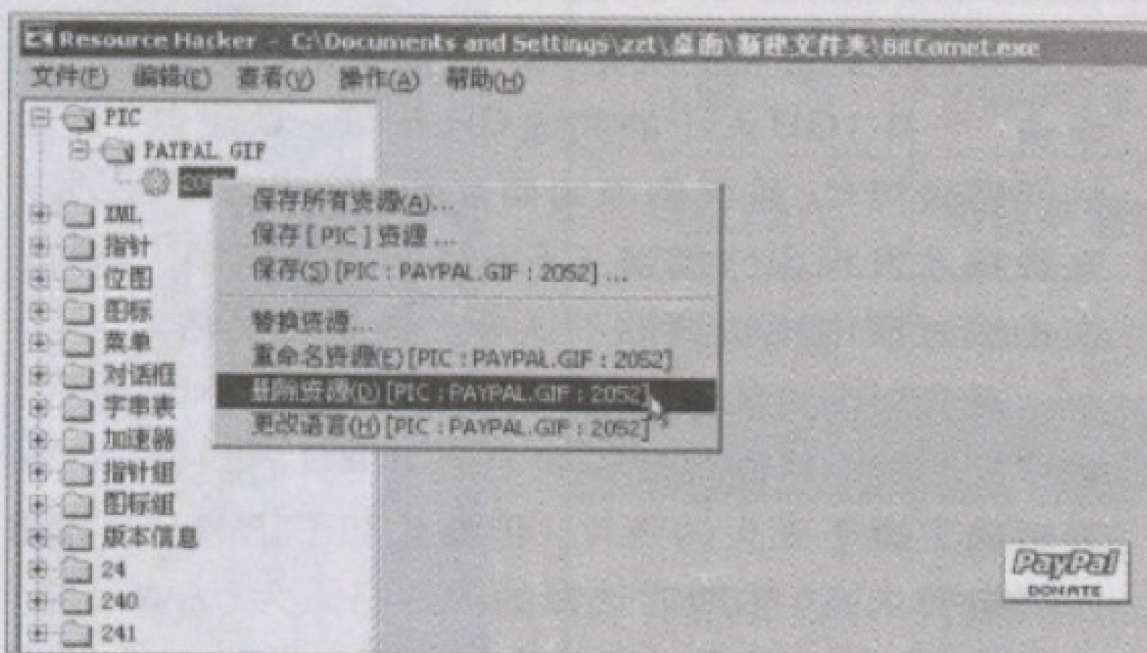


图1

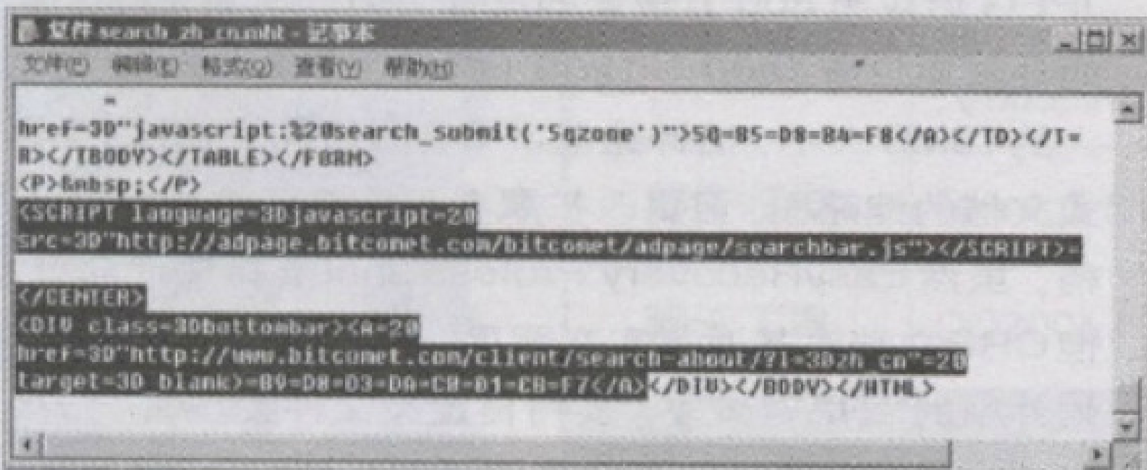


图2

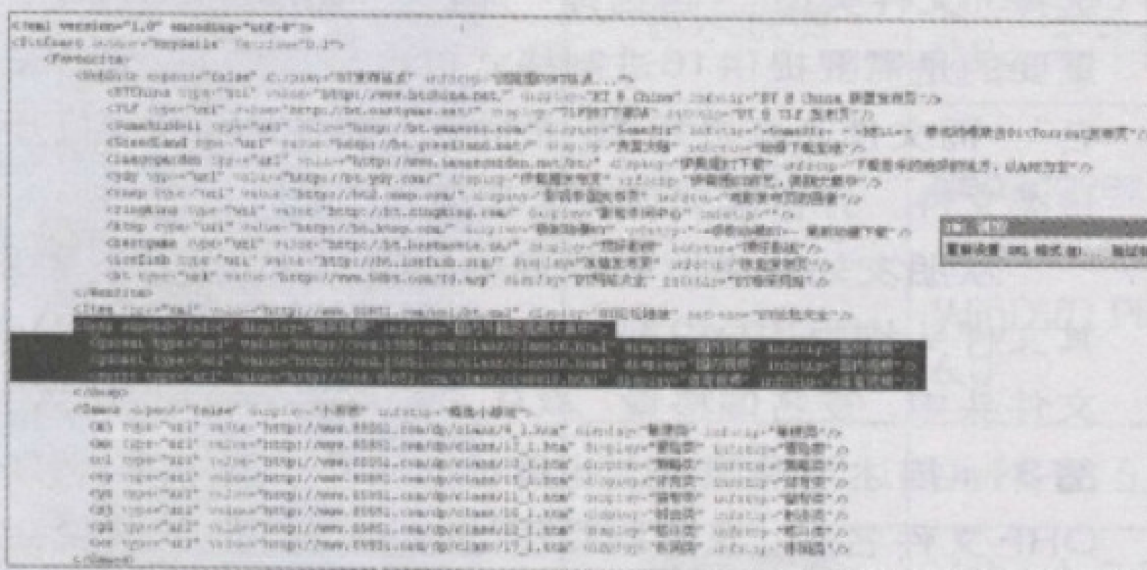


图3

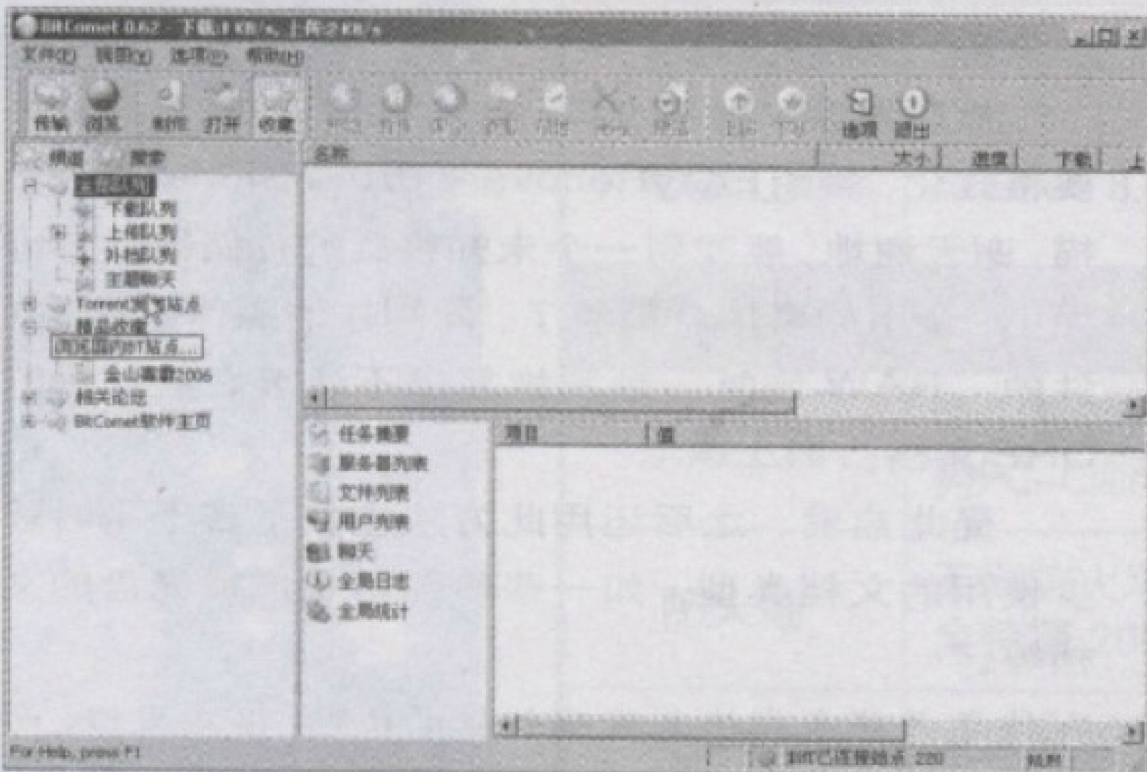


图4

二、去除“全局统计”下方的方块广告

通过修改Host文件，我们只能让“全局统计”下方的方块广告停止更新，要想去除它还需要一个名叫“ResHacker”的小工具，它常被用于制作汉化补丁，我们可到 http://www.hanzify.org/index.php?Go=Show::List&ID=2442 页面去下载。

用此工具打开BitComet软件的主程序BitComet.exe，在“PIC”→“PAYPAL.GIF”→“2052”资源上单击右键，选择“删除资源”，**如图1**，然后执行“文件”→“保存”。OK，打开BitComet看看吧，这个方块广告不见了。

三、去除预览视频中的广告

BitComet的视频预览功能相当不错，可让你边看边下载，不过当它没有接收到足够的数据时，就会加载Flash广告，其实去除这里的广告最为容易，只要删除BitComet安装目录中的Fav文件夹下的AD子目录即可。

四、去除搜索框上的广告

BitComet还有一个明显的广告就是其内置的BT搜索框，点击BitComet工具栏上的“搜索”，就会在搜索框下方看到一个极为醒目的广告，如果想去除它，可用记事本打开BitComet安装目录中的Fav文件夹下的Search_zh_cn.mht文件，删除位于结尾处的下列代码：

```
<SCRIPT language=3Djavascript=20
src=3D"http://adpage.bitcomet.com/bitcomet/adpage/searchbar.js"></SCRIPT>=
</CENTER>
<DIV class=3Dbottombar><A=20
href=3D"http://www.bitcomet.com/client/search-about/?l=3Dzh_cn"=20
target=3D_blank>=B9=D8=D3=DA=CB=D1=CB=F7</A>
```

如图2，保存退出就一切OK了。

五、去除“收藏”里的无用网址

BitComet在其“收藏”频道中内置了很多网址，不过其中有很多非但与BT无关，而且还有广告嫌疑。想不想给这个累赘的“收藏”减肥呢？

用记事本或FrontPage之类的网页制作工具打开BitComet安装目录中的Fav文件夹下的Fav_zh_cn.xml文件，就会看到类似**图3**的内容，假设你对“搞笑视频”不感兴趣，就删除“<Gxsp expend...”和“...</Gxsp>”之间的文字，然后保存就可在“收藏”中清除“搞笑视频”。

提示：“Gxsp”就是“搞笑视频”的汉语拼音缩写，其他频道的命名方式均与此相同。

另外，你也可把自己感兴趣的网址加入BitComet“收藏”，最

简单的方法就是直接在原文基础上模仿原格式修改，这个笔者就不再赘述了。

OK，最后请大家看看扫除后的BitComet主界面，**如上页图4**，的确清爽不少吧！



图1

■辽宁 蓝色海岸

从容应对桌面图标怪异故障

桌面图标是我们进入管理窗口和启动程序的快速通道，其重要性不言而喻。在用机过程中，我们经常会遇到一些怪异故障，很多用户遇到这些怪异故障往往是慌了阵脚无所适从。下面笔者将用机过程中桌面图标易出现的故障作一总结，希望在危难之处能帮你一把。

一、五马分尸——桌面图标被撕裂成两半

故障现象：开机后，桌面图标被撕裂成两半，而且左右两半被对调（**如图1**），无法看清图标内容，给使用带来很大困难。但是，双击图标可进入到各类程序，程序显示运行均正常。

实战攻略：造成该故障的原因主要是图标缓存出现了问题。Windows XP操作系统为了提高系统性能，把桌面上的图标都存了一份，这样系统启动时就不必每次都到文件里查找图标，从而加快了显示速度。如果图标缓存出现问题，那么就可能造成图标被撕裂或干脆不显示故障。遇到该故障，我们可尝试用重建图标缓存或增大图标缓存文件的方法来解决。

方法一：系统设置法

第1步：重置图标缓存的最大值。打开注册表编辑器，依次展开如下分支[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer]，在右侧的窗格中，找到名为“MaxCachedIcons”的DWORD值（没有的话请新建一个同名键值），双击，在弹出的对话框中将其数值数据设置为“4096”（十进制值），该键值代表的是图标缓存的最大值。在这里要设置为1024的整数倍。

第2步：重建图标缓存。回到桌面上，在空白处右键点击，从弹出的右键菜单中选择“属性”，调出属性窗口。切换到“外观”选项卡，点击“高级”按钮，在弹出的“高级外观”设置窗口中，点击“项目”下拉列表，从中选择“图标”，将其“大小”修改为“33”，点“确定”按钮（**如图2**）。按F5刷新，桌面图标故障应该消失了。

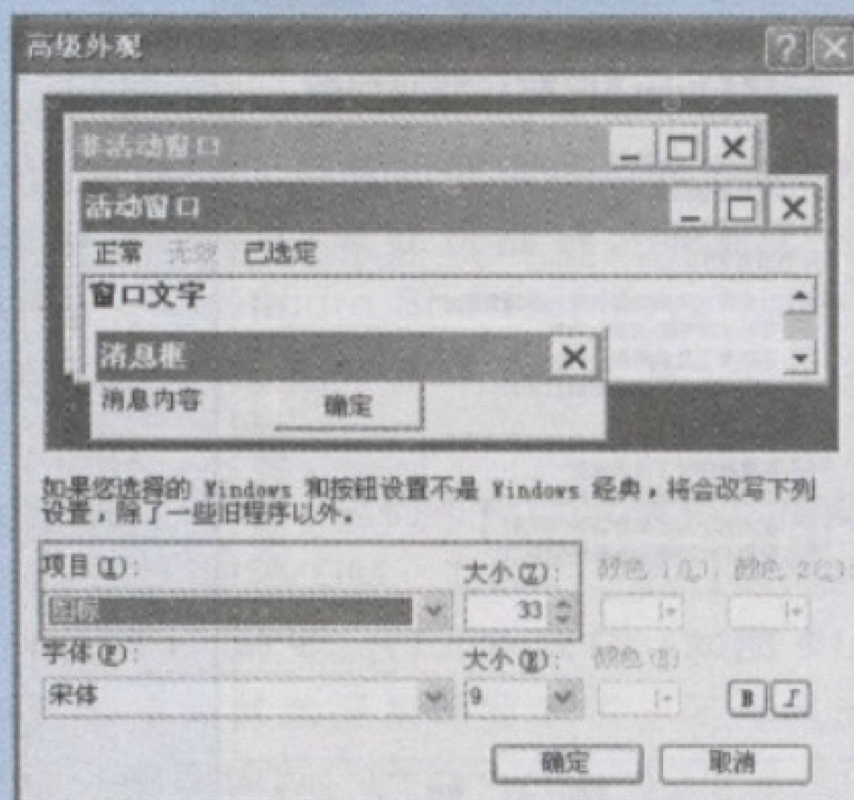


图2

第3步：依照第2步，将图标大小重新设置为“32”，以符合使用习惯即可。

方法二：工具软件法

除了上面的方法外，我们还可利用一些工具软件来重建图标缓存，这类工具软件有许多，如Windows优化大师、超级兔子魔法设置以及TweakUI等。我们以TweakUI为例，点击“控制面板”中的“TweakUI”，在弹出的窗口中切换到“Repair”选项卡，选中“Rebuild Icons”，然后点击“Rebuild Now”按钮，最后按F5键多刷新几次即可。

二、擅离职守——桌面图标无故丢失

故障现象：桌面图标丢失是我们遇到的最多的桌面图标故障，究其原因可能是我们误删除，或是杀毒软件以及桌面图标清理程序误操作所致。那么，该如何让这些擅离职守的桌面图标归位呢？这里就要区别对待了。

实战攻略：

1.应用程序级桌面图标的丢失

应用程序级桌面图标丢失后，要恢复十分容易，到程序的安装目录下，一般为“C:\Program Files”，找到相应程序的可执行性文件，发送一个快捷方式到桌面就OK了。

2.系统级桌面图标丢失，所谓系统级图标，是指我的电脑、我的文档、网上邻居、IE、回收站等。这些图标丢失后要想重现可有一定的难度，但还是有章可循的。

方法一：显示属性法

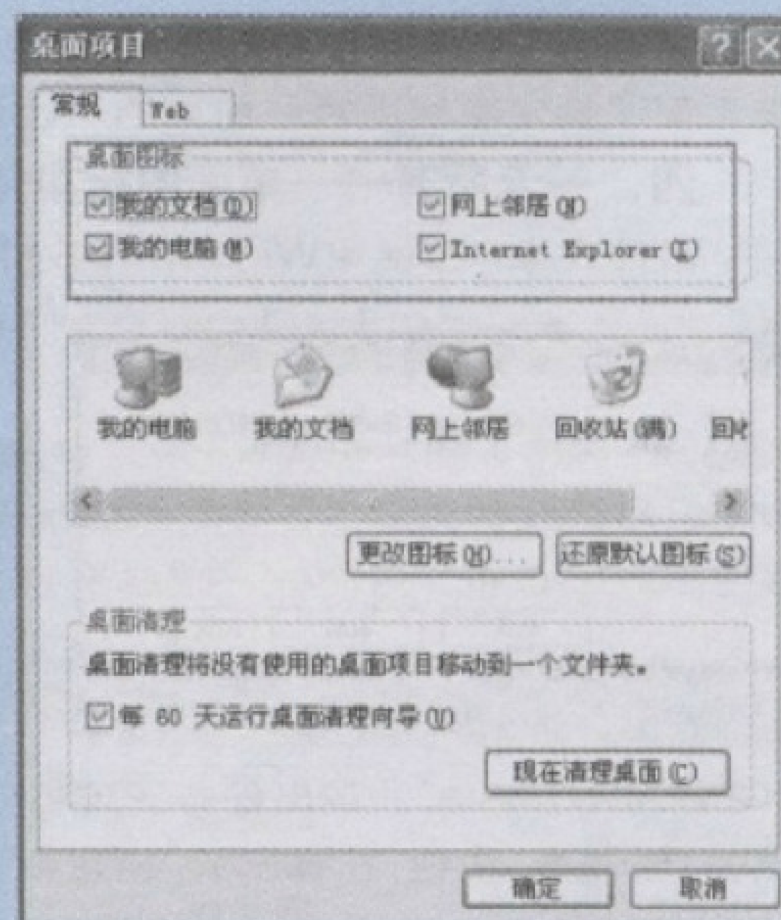


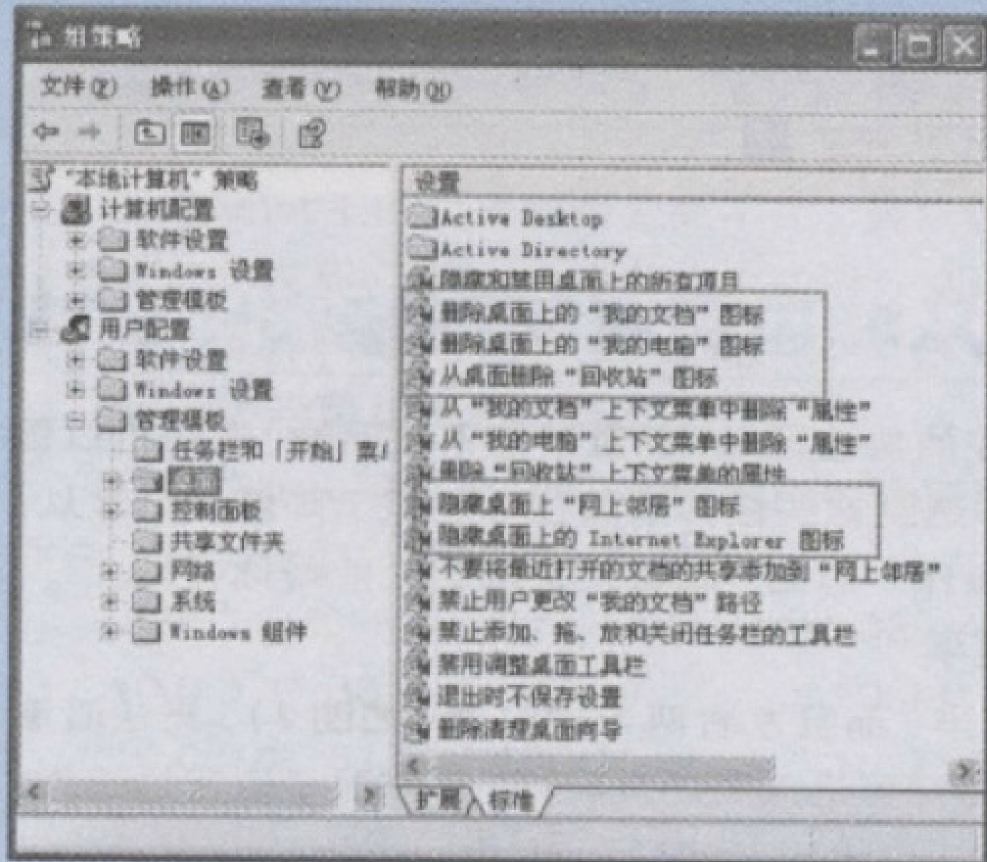
图3

在桌面空白处右键点击，在弹出的快捷菜单中选择“属性”，打开“显示属性”对话框。点选“桌面”选项卡，接着点击“自定义桌面”按钮，在弹出的“桌面项目”窗口中，点击“常规”选项卡，将丢失的桌面图标前的复选框打上✓（**如图3**），点击“确定”按钮。接着再点击“应用”按钮，按F5刷新一下，丢失的桌面图标就回来了。如果一次无效，请重复两次，首先将复选框中的✓清除掉，点“应用”，再打上✓，点“应用”，保证“手到病除”。

小提示：此方法适用于Windows 98/2000/XP/2003操作系统。

方法二：组策略法

点击“开始”→“运行”，在弹出的“运行”对话框中输入“gpedit.msc”，回车后打开“组策略”编辑器。在组策略编辑器中依次展开“本地计算机策略”→“用户配置”→“管理模板”→“桌面”选项，在右侧的内容框中有“删除桌面上的


图4

‘我的电脑’图标”“删除桌面上的‘我的文档’图标”“隐藏桌面上的‘网上邻居’图标”“隐藏桌面上的Internet Explorer图标”等选项，将相应选项的属性设置为“已禁用”即可找回桌面上丢失的系统级图标。例如“我的电脑”图标丢失，就在“删除桌面上的‘我的电脑’图标”上点击右键，选择“属性”，打开“删除桌面上的‘我的电脑’图标属性”对话框（**如图4**），在“设置”栏目下点选“已禁用”单选按钮，再点击“应用”按钮即可。

小提示：此方法适用于Windows 2000/XP/2003操作系统。

方法三：“开始”菜单法

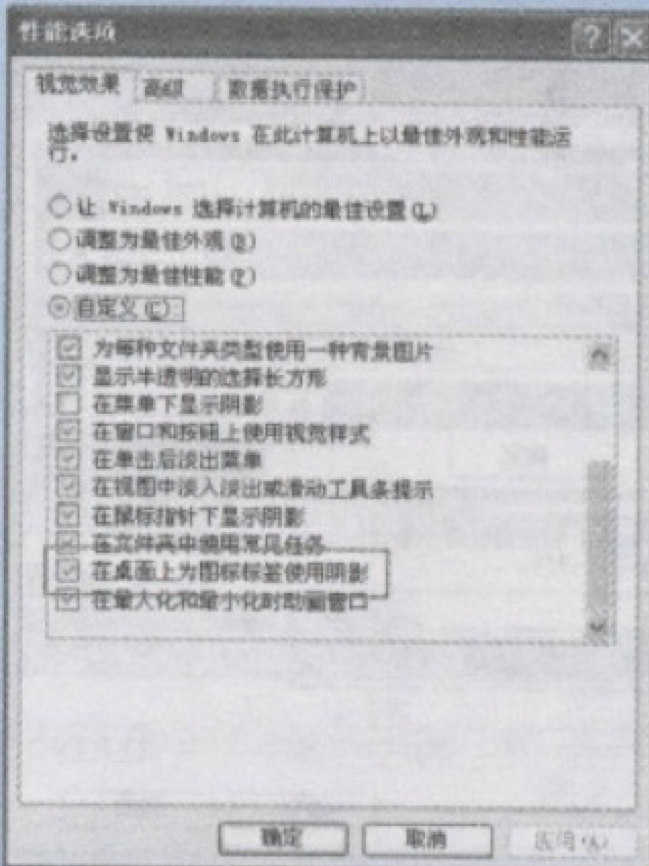
在“开始”菜单上点击一下鼠标左键，在弹出的“开始”菜单上找到对应的丢失项目，在其上点右键，在弹出的右键菜单中选择“在桌面上显示”命令即可。假如是桌面上的“我的电脑”图标丢失，就在“我的电脑”选项上点右键，选择“在桌面上显示”即可（**如图5**）。


图5

小提示：此方法仅适用于Windows XP/2003操作系统的Windows XP模式。另外，用该方法无法恢复桌面上的Internet Explorer图标。

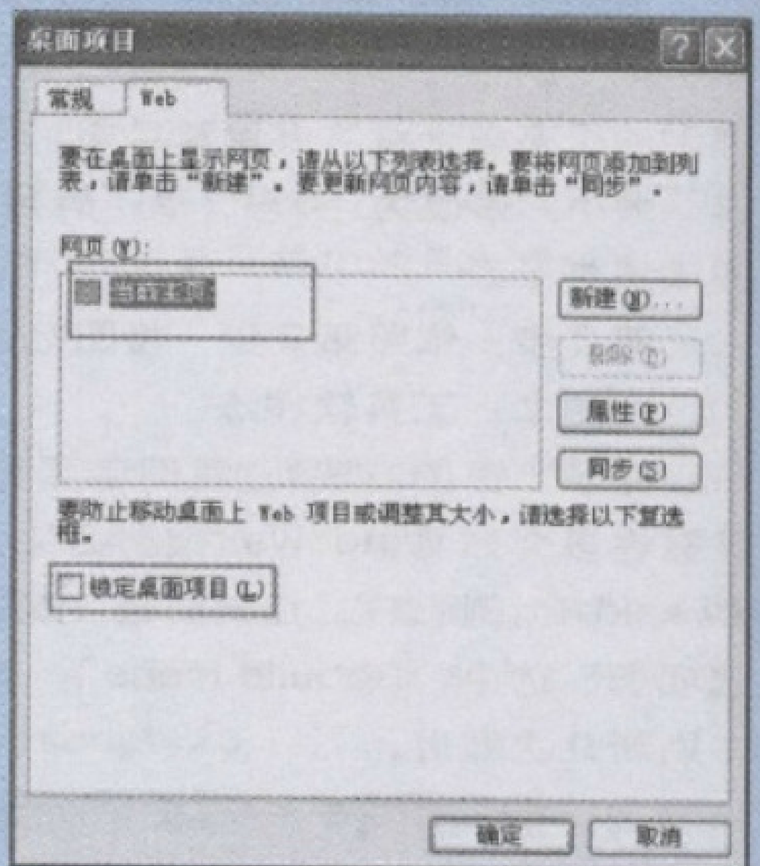
三、阴雨不晴——桌面图标无法透明

故障现象：当我们将桌面墙纸更换为自己心爱的照片、图片之后，桌面图标文字下方会有一块蓝色的底色，无法消失，使图标无法透明显示，桌面墙纸的显示效果也大打折扣。


图6

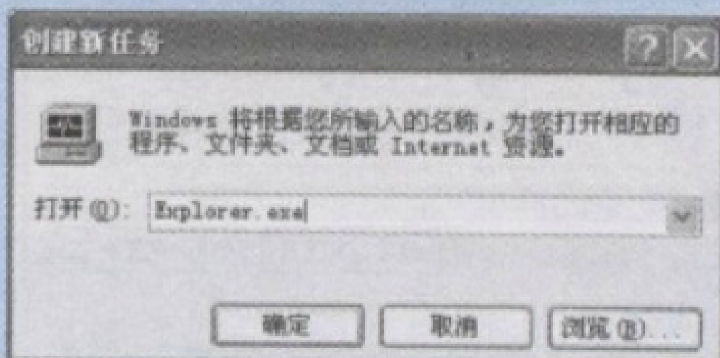
实战攻略：在桌面上右击“我的电脑”，从弹出的右键菜单中选择“属性”。在弹出的属性窗口中切换到“高级”选项卡，然后点击“性能”栏目中的“设置”按钮，在弹出的“性能选项”窗口中，切换到“视觉效果”选项卡，点选“自定义”按钮，然后将“在桌面上为图标标签使用阴影”复选框打上√（**如图6**），点击“应用”即可。如果不行，可反复操作几次：将“在桌面上为图标标签使用阴影”复选框打上√，点“应用”按钮，然后去掉√，点“应用”，再打上√，点“应用”。

如果仍然无法解决，那么在桌面空白处右键点击，依次单击“属性”→“桌面”→“自定义桌面”，在弹出的“桌面项目”窗口中切换到“Web”选项卡，将“网页”列表框中的“当前主页”以及“http//...”等所有各项前面的√全部去掉，并将下面“锁定桌面项目”前面的√也清除掉（**如图7**），单击“确定”即可。


图7

四、一无所有——桌面图标集体大逃亡

故障现象：在使用Windows的过程中，我们经常会遇到出现非法操作或其他误操作导致桌面丢失的情况，在这种情况下，桌面上一无所有。


图8

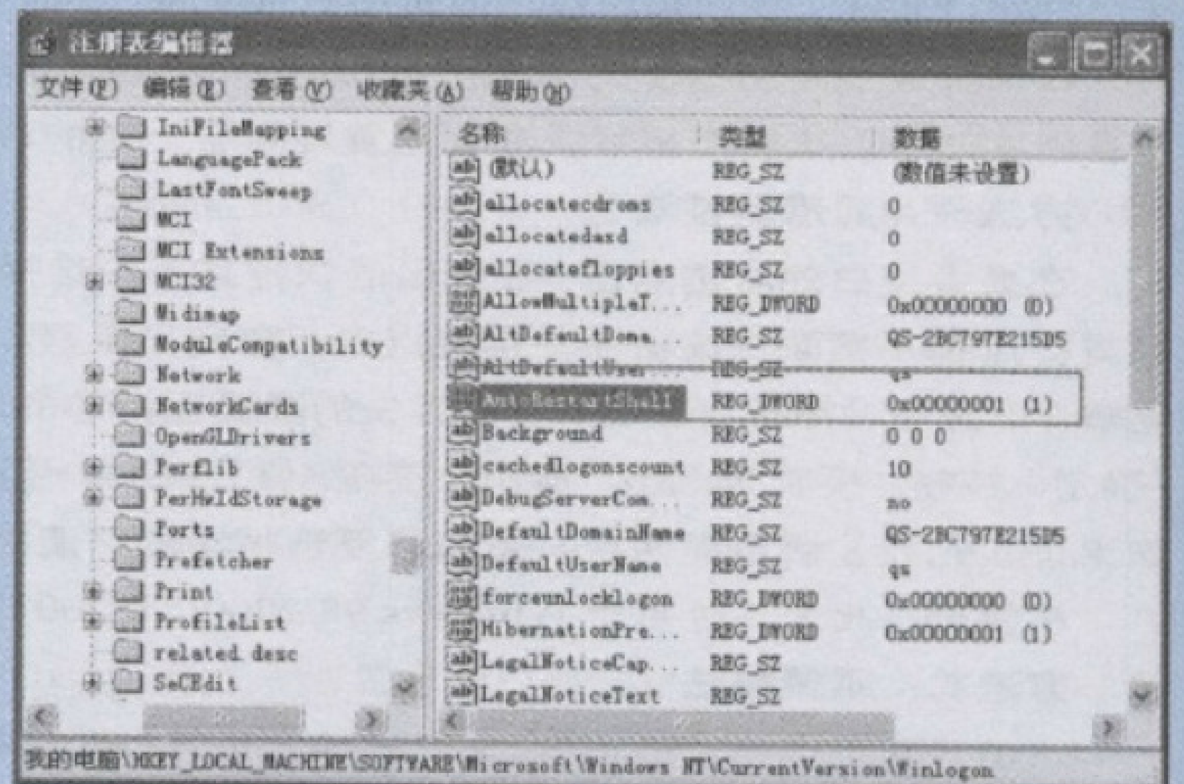
实战攻略：遇到这种情况，大多数用户都是选择重新启动计算机，重启后丢失的桌面图标就全都回来了。不过，重新启动计算机往往要耗费不少时间。如果你不想重新启动，不妨试试下面两种方法，可助你快速找回丢失的桌面。

方法一：手动恢复法

当桌面丢失后，按下“Ctrl+Alt+Delete”，调出任务管理器，切换到“应用程序”选项卡，点击“新任务”按钮，在弹出的“创建新任务”对话框中输入“Explorer.exe”（**如图8**），回车后，久违的桌面又回来了。

方法二：自动恢复法

如果你不想每次都用手动的方法来恢复丢失的桌面，那么不妨让Windows自动恢复丢失的桌面。在“运行”对话框中键入“Regedit”，回车后打开注册表编辑器，依次展开如下分支[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon]，在右侧的窗格中找到名为


图9

"AutoRestartShell" 的DWORD值（如果没有，请新建同名键值），双击，在弹出的对话框中将其数值数据修改为"1"（**如图9**）。好了，以后当Explorer崩溃后，Windows就会自动恢复桌面了，从而避免我们手动恢复的麻烦。

安装一个文件，给你四个桌面

■天津 北运河畔

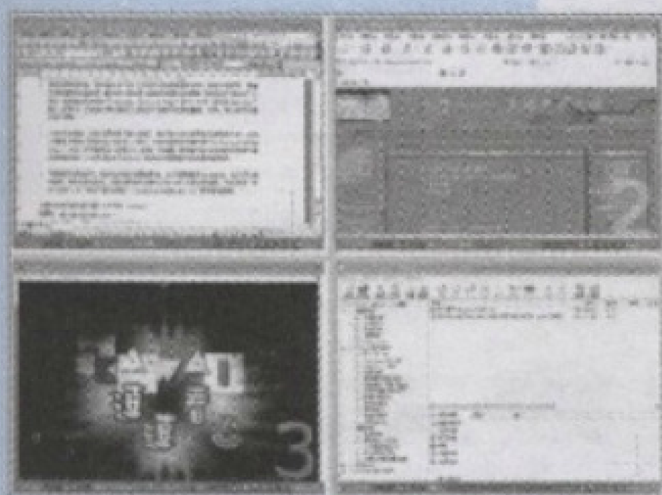


图2

如果你曾因打开太多的窗口使得屏幕凌乱异常而烦恼过，不妨考虑用一下虚拟桌面，这里推荐MSVDM，因为只需安装一个文件，你就得到了4个桌面，让你的屏幕从此变得整洁起来。

首先从http://www.linuxdiyf.com/bbs/viewthread.php?tid=1036 下载Msvdm.rar，然后执行其中的Msvdm.exe文件，出现成功提示（实际上只是在Windows系统中注册了一个Msvdm.dll文件）。接下来如果你的任务栏已锁定，要在任务栏中右击鼠标，去掉对"锁定任务栏"的选择。继续鼠标右击任务栏，选择"工具栏"→"MSVDM"，这样在任务栏中出现了一个名为MSVDM的新工具栏（**如图1**），共有5个按钮：其中后4个按钮上标有1、2、3、4，分别表示桌面1、桌面2……单击相应按钮，可进行桌面切换；最前面的一个"田"字按钮，为4个桌面的全局预览按钮，单击该按钮，显示器屏幕会分成4个格，显示出4个桌面（**如图2**），其中当前桌面会以动画的形式逐渐缩小。要想使某一个桌面成为当前桌面，只需鼠标单击一下即可使桌面最大化。



图1

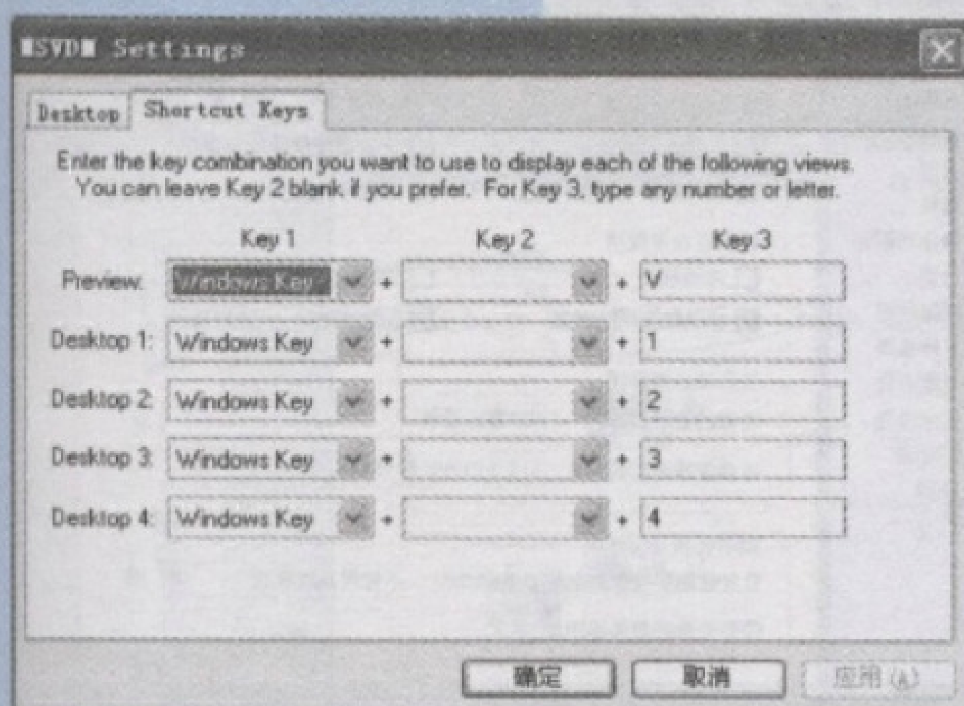


图3

在MSVDM所提供的4个桌面中，可独立设置每个桌面的背景并可执行程序，所以可在桌面1中进行网上冲浪，在桌面2中进行游戏娱乐，在桌面3中进行工作……要想让这些虚拟桌面更好地被我们使用，还要对MSVDM进行一下设置。

1.桌面切换更加快捷：鼠标单击MSVDM工具栏可完成桌面的切换，可是我们还有其他快捷方法，就是为桌面切换建立快捷键。鼠标右击"MSVDM"工具栏，选择弹出菜单中的"Configure Shortcut Keys"命令，打开"MSVDM Settings"窗口（**如图3**），在此可看到工具栏中5个按钮对应的快捷键，当然，我们也可自己进行设置。

2.个性化你的桌面：既然已拥有了4个桌面，我们可充分发挥自己的聪明才智，让4个桌面各具特色。同样右击"MSVDM"工具栏，然后选择弹出菜单中的"Configure Desktop Images"命令，打开新窗口（**如图4**），选中一个桌面，然后就可从右侧的列表中为其选择桌面背景了，还可单击"Browse"按钮从你的硬盘中选择漂亮的图像。

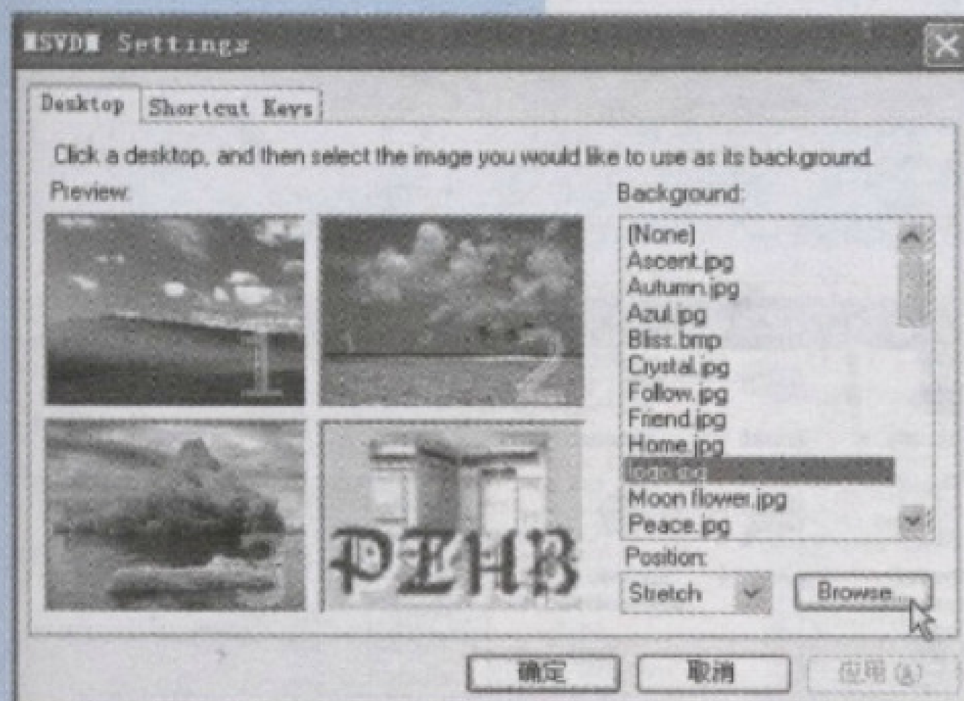


图4

3.不需要时请走开：再好的东西也有腻的时候，当不再需要MSVDM时，我们不妨将其卸载。首先用鼠标右击任务栏，在弹出菜单中去掉对"MSVDM"工具栏的选择，然后单击"开始"→"运行"，在"运行"中输入"regsvr32 msvdm.dll /u"（不包括引号）即可完成卸载。

两招提高QQ的登录速度

■江苏 黄建林

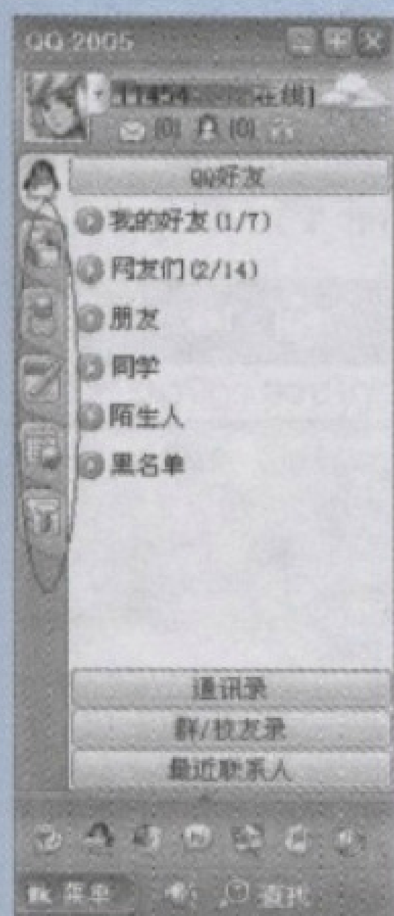


图1

前段时间，笔者将聊天软件QQ版本升级到2005正式版v05.0.200.082。使用一段时间后，总的感受是，QQ2005确实比QQ2004在功能上有了增强，但在登录速度上却慢了许多，登录时只见那只小企鹅摇啊摇，摇摆了好一阵子，才上线。后来，笔者经过一番摸索，终于找到一些窍门，将QQ2005的登录速度提高了许多。现写下来与大家共享。

第1招，界面面板"瘦身"

QQ2005默认安装完毕后，在QQ2005的主界面上，系统默认安装了"网络硬盘""用户自定义面板""综合业务面板"等多个功能面板（**如图1**）。这些功能面板的加载，大大延长了QQ2005的登录时间，而实际使用中，有些功能面板一般人平常基本上用不到或很少用到，因此完全可将此功能面板从主界面中去掉，从而大大减少QQ2005的登录时间。即使以后要用到这些功能面板，也可在登录后再加载。具体做法如下：点击QQ2005主界面功能面板上的"面板管理器"图标，或点击主界面下方的"菜单"按钮，在出现的菜单上选"界面管理器"，屏幕上出现"界面

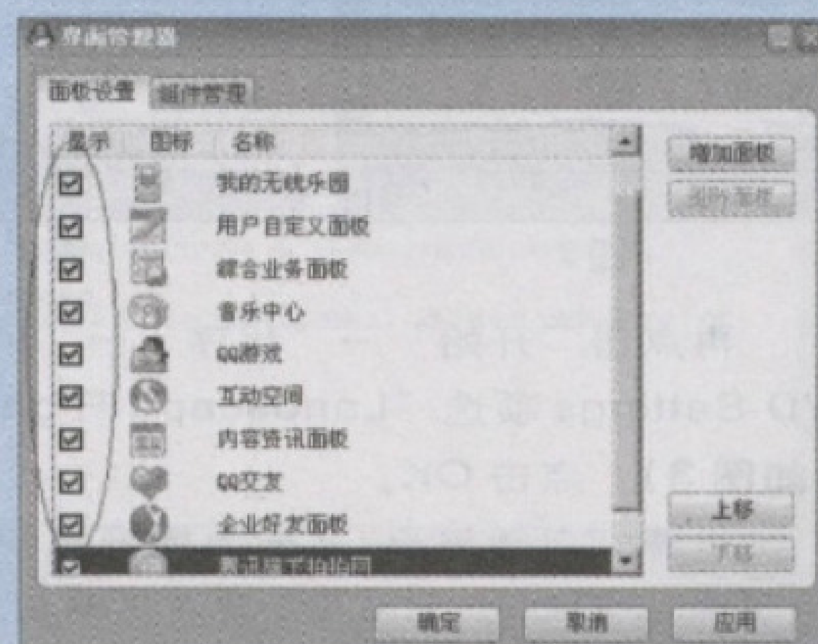


图2

管理器”窗体（如图2），在“面板设置”标签中就可将自己不用的一些选项全部去掉，然后点击“应用”和“确定”按钮即可，下次再登录时QQ就不会自动加载了。如果以后需要用到这些停用的功能面板，只要在“界面管理器”窗体中重新选中它们即可。

第2招，系统设置“精减”

我们知道，QQ2005系统中有许多设置选项，登录时间过长跟它有没有关系呢？经过查看研究，笔者发现，修改系统设置中的一些设置选项，也能有效提高QQ2005的登录速度。详细设置如下：点击主界面下方的“菜单”按钮，或右击系统托盘中的小“企鹅”图标，在出现的菜单中选“设置”菜单中“系统设置”子菜单，在出现的“QQ2005设置”窗体中，选中“系统设置”中的“基本设置”，在窗体的右边我们可看到系统的默认选项（如图3），在“综合设置”中“自动播放魔法表情”和“宠物随QQ自动启动”两项是系统默认选中的。实际上，这两项一般的上网聊天者是不需要或用不到的，因此，可取消这两项，取消后点击“应用”和“确定”按钮即可。同样在“QQ2005设置”窗体中，选中“系统设置”中的“登录设置”，在窗体的右边我们可看到系统登录的一些默认选项（如图4），在“登录综合设置项”中“自动检测网络状态”和“登录接受Qzone更新提示”两项是默认选中的。登录时自动检测网络状态是需要花费一定时间的，其实，如果网络正常，很畅通、少掉线，“自动检测网络状态”这一项我们完全可不选；“登录接受Qzone更新提示”需要连到腾讯网站才能查看有无变动，因此也需要花费一定的时间，同样如果我们没有自己的Qzone或不登录别人的Qzone，这项设置我们也可取消。

经过以上变更、设置，QQ2005的登录速度可得到大幅度提高。不信，大家试试。

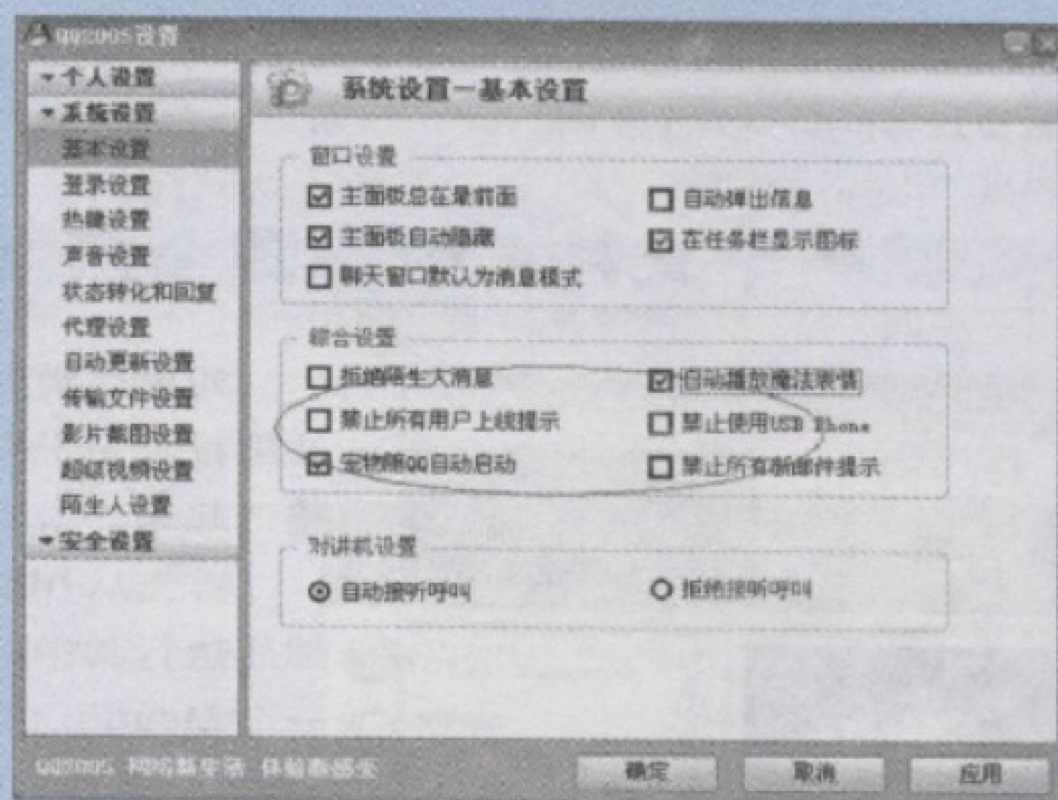


图3

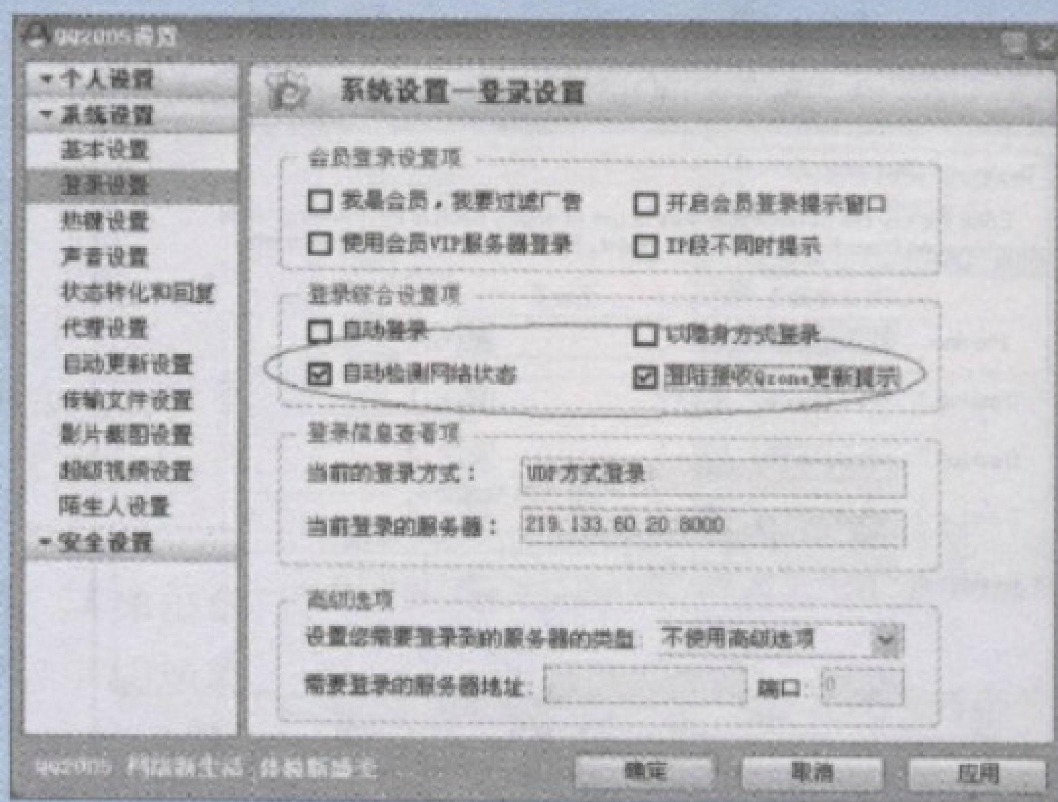


图4

PPC 2003也能实现一键横屏

■四川 老工

奇门遁甲

大家知道，PPC系列掌上电脑，从PPC 2003SE这一版本开始具备了横屏显示功能，这样能将分辨率变为320×240，扩展了横向显示范围，方便我们进行网页浏览、表格制作等操作。但现在还有不少朋友在使用PPC 2003的产品。那老版本能不能也实现横屏显示呢？答案是肯定的。

要达到此目的，关键是要找到一款名为“VIRTUAL Display”的软件。这款软件的安装很简单，基本上是全自动完成的，下载并安装后，请按下面的步骤进行设置。

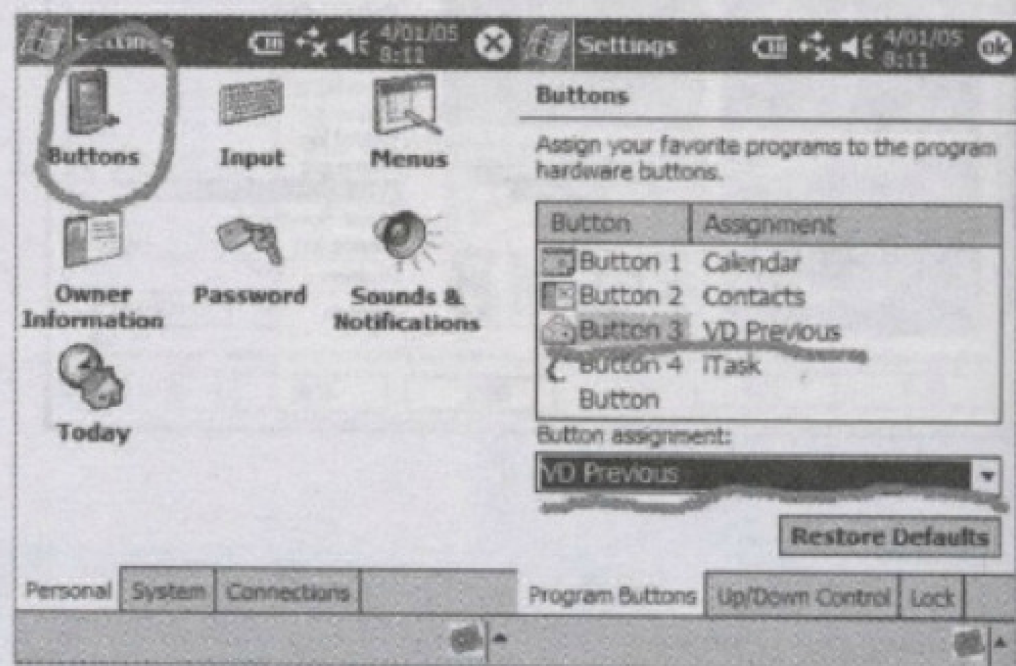


图1

点击“开始”→“设置”→“接键”把某个键设为VD Previous（如图1）。



图2

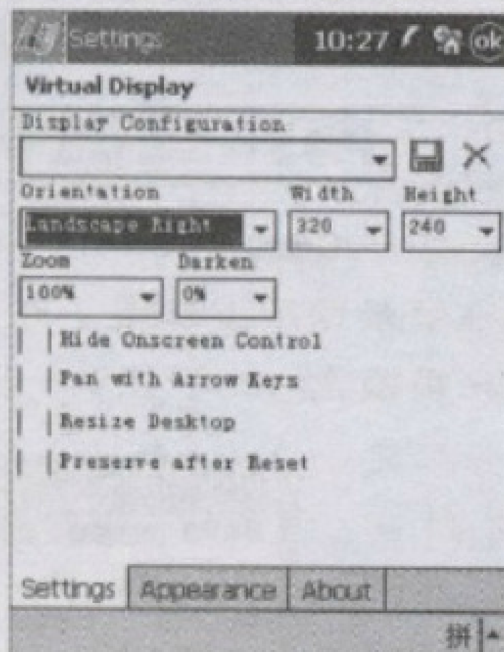


图3

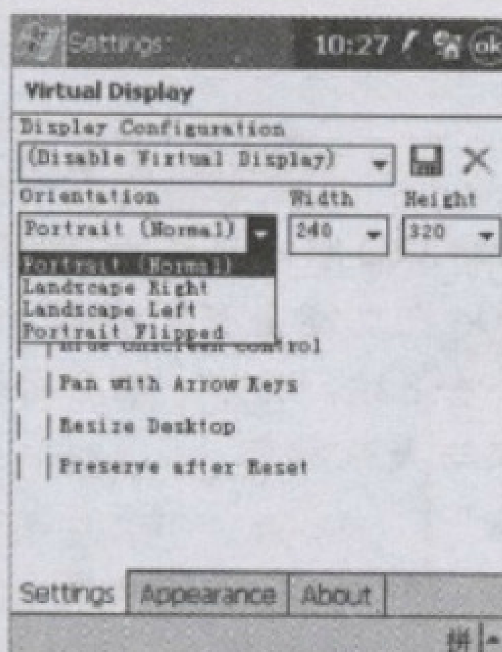


图4

再点击“开始”→“程序”→“VIRTUAL Display”（如图2），在VD Settings项选“Landscape Right-Handed”（把屏幕设置为横屏）（如图3），点击OK。

机器会自动重启，并变为横屏显示，这时再进入上述“VD Settings”设置中，选择Normal（设置成正常显示屏）（如图4）。完成后，你试试按一下刚才设置好的按键，是不是可以一键横屏了？（如图5）

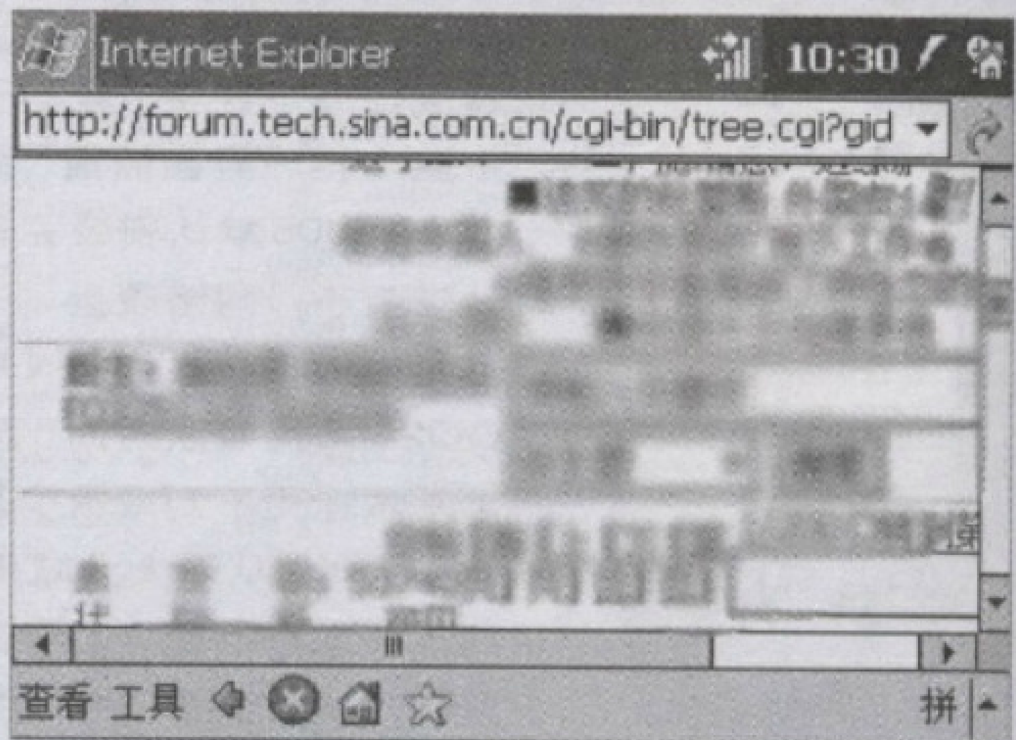


图5

把PDF文档请入视频

■山东 ZT

试试办公备

最近，笔者接到任务，要为单位制作一部宣传短片，该拍的拍，该摄的摄，前期准备工作很快就完成了。最后，笔者却遇到一个不大不小的难题，原因是外地单位提供的一组统计数据竟然是PDF格式的，虽然版面可保真，但该如何把PDF文档导入视频处理软件呢？

不经过转换直接导入显然是不可能的，笔者思考一番后，确定了这样一个思路：首先把PDF文档转换成图片，然后再把图片“缝合”成视频导入。按照这个思路，笔者立刻开始了行动。

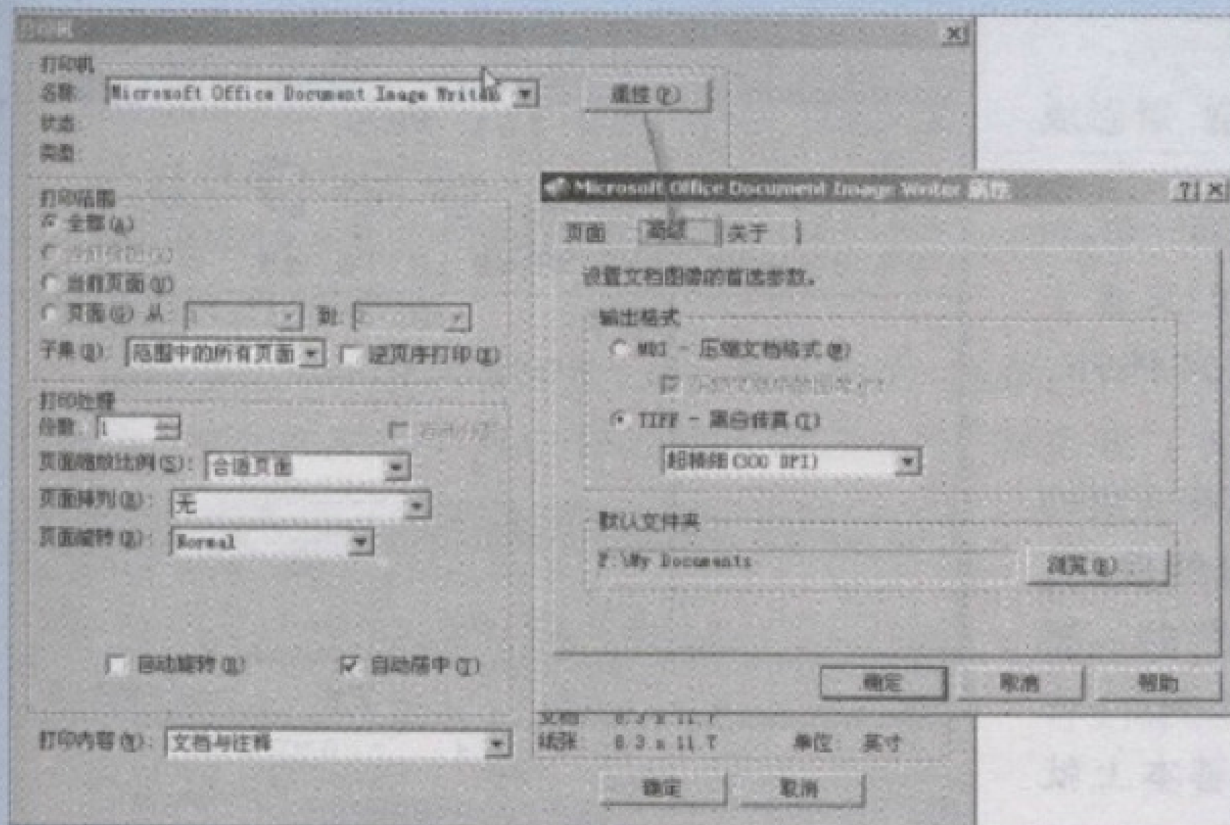


图1

第1步，PDF转图片

相信很多朋友的第一个想法就是到网上搜索相应的PDF文档转换工具，其实只要你安装了Office 2003，就可借助其附带的“Microsoft Office Document Image Writer”虚拟打印机把PDF文档“打印”成高质量的TIF图像。

用PDF阅读工具打开要处理的PDF文档，单击“打印”，在“打印机”下拉列表中选择“Microsoft Office Document Image Writer”，然后依次单击“属性”→“高级”，**如图1**所示，把“输出格式”更改为“TIFF-黑白传真”，分辨率设置为“超精细（300DPI）”，再单击“浏览”选择图片输出目录，最后两次单击“确定”就可得到多页TIF图像。

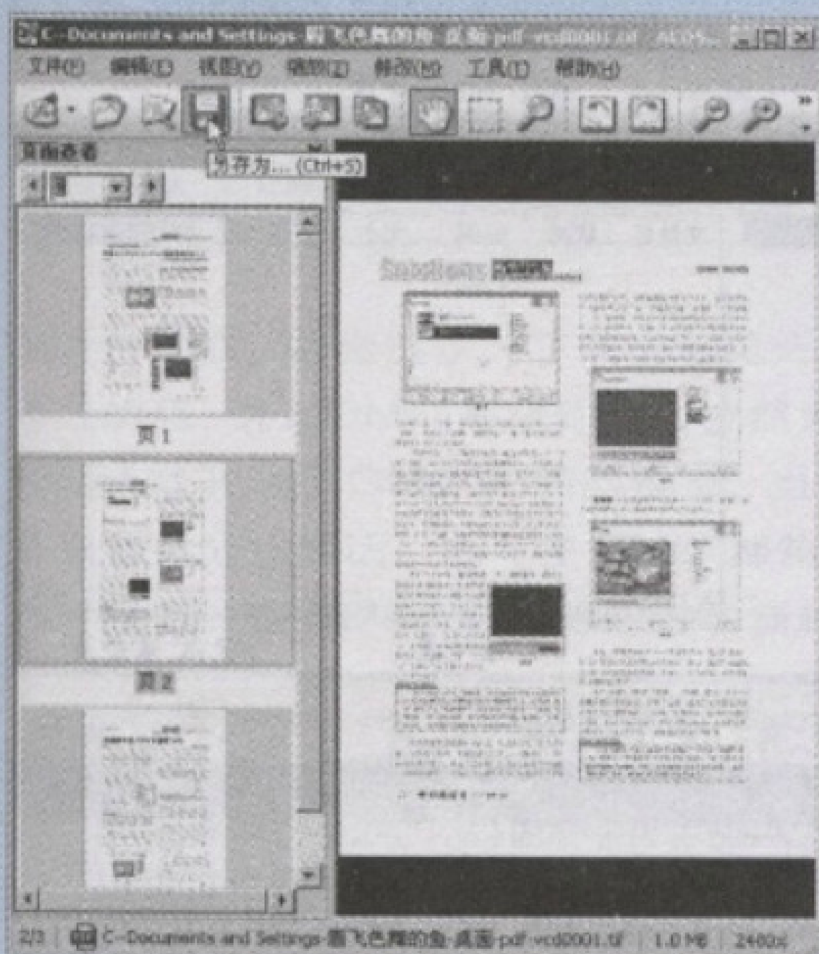


图2

第2步，分割TIF图像

得到的图像实际上是由多个TIF图片组成，在用ACDSee浏览此图像时就可看到，**如图2**，我们必须先把它分割成单张图片才能继续进行下一步。

首先说明一下，其实ACDSee就可从中提取图片，单击工具栏上的“另存为”即可把正在预览的图片单独保存下来。不过，由于ACDSee不支持批量操作，因此只适合在图片数量不多的情况下使用，图片数量多时还是让FileSee来帮你好了（下载地址是http://www.skycn.com/soft/20410.html）。

FileSee在预览这种多页TIF图像时，经常把各分页显示成空白，**如图3**，不过这并不影响分割，看到那个小小的“分解各页到单独的文件”按钮了吗？单击它，一键即可分割完成。

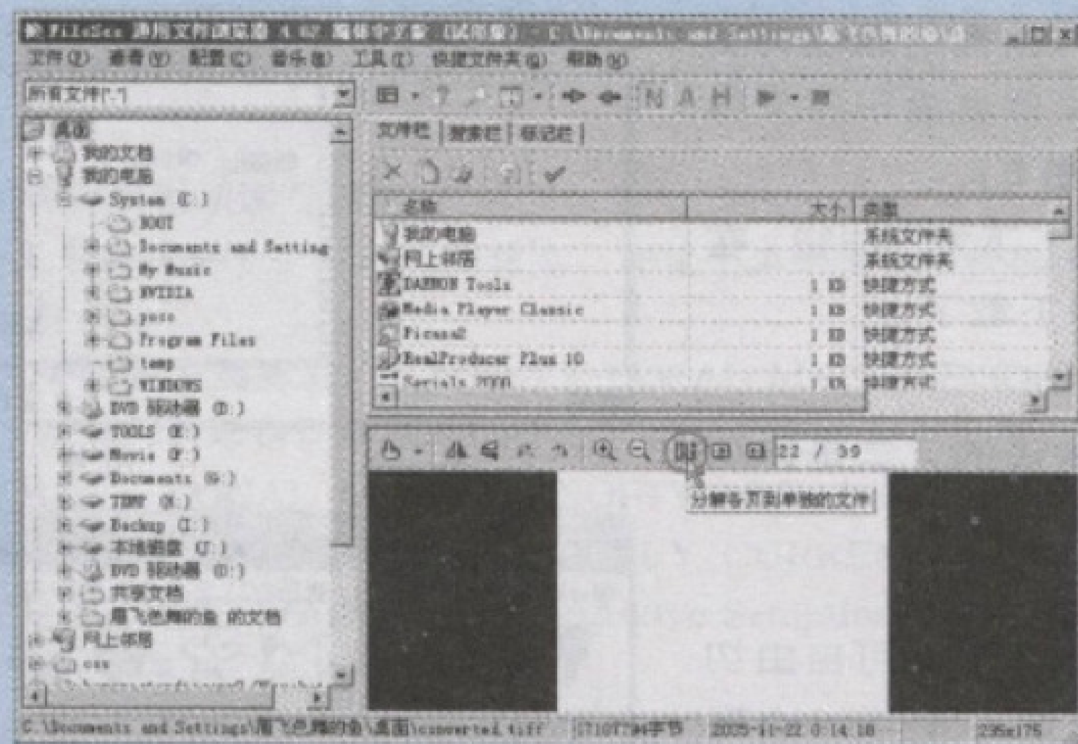


图3

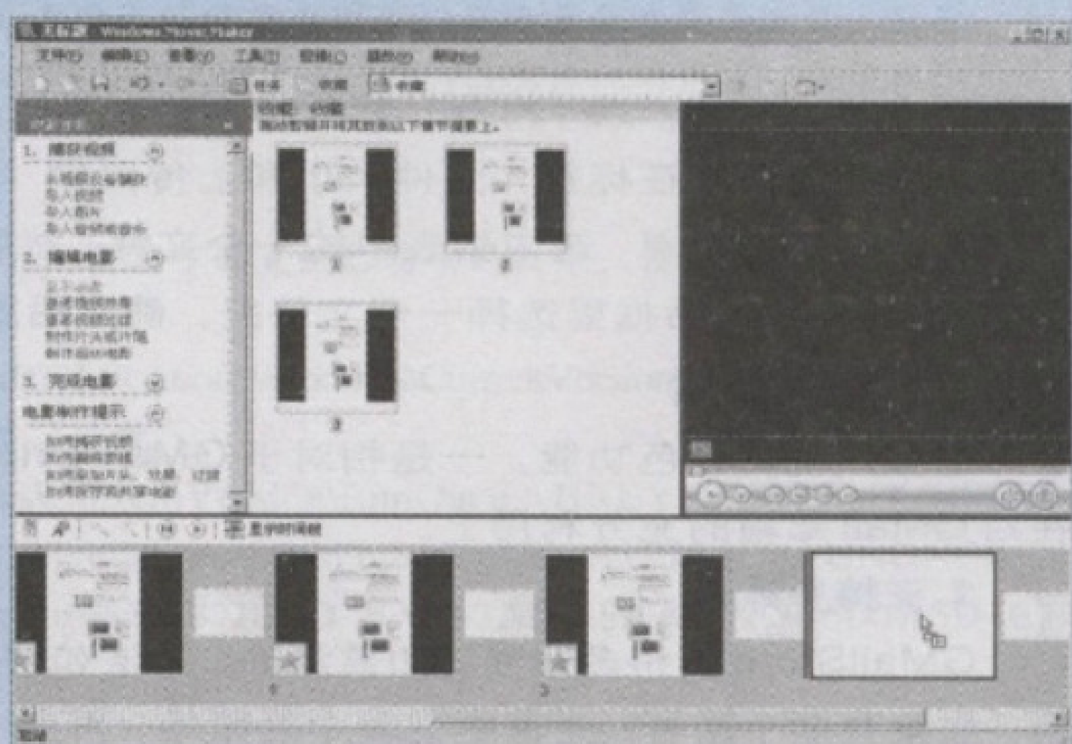


图4

提取完成后我们还可按照需要裁剪处理一下图片，这个笔者就不再赘述了。

第3步，图片“缝合”视频

这一步我们同样不需要下载任何软件，用系统自带的Windows Movie Maker就行。

在“开始”→“附件”中打开Windows Movie Maker，单击“捕获视频”中的“导入图片”，导入分割处理后的图片，然后把这些图片拖拽到界面下方那些空白的长方形（学名“情节提要”）上，**如图4**。

其实现在我们就可导出视频了，不过先别着急，还是再给图片添加一些过渡效果为好，单击“编辑电影”→“查看视频过渡”，把你喜欢的视频过渡效果拖放到情节提要的两个视频剪辑之间就可以了。

现在，我们就得到比较专业的“PDF视频”了，执行“文件”→“保存电影文件”，按照向导（**如图5**）操作即可输出不同形式的视频文件。

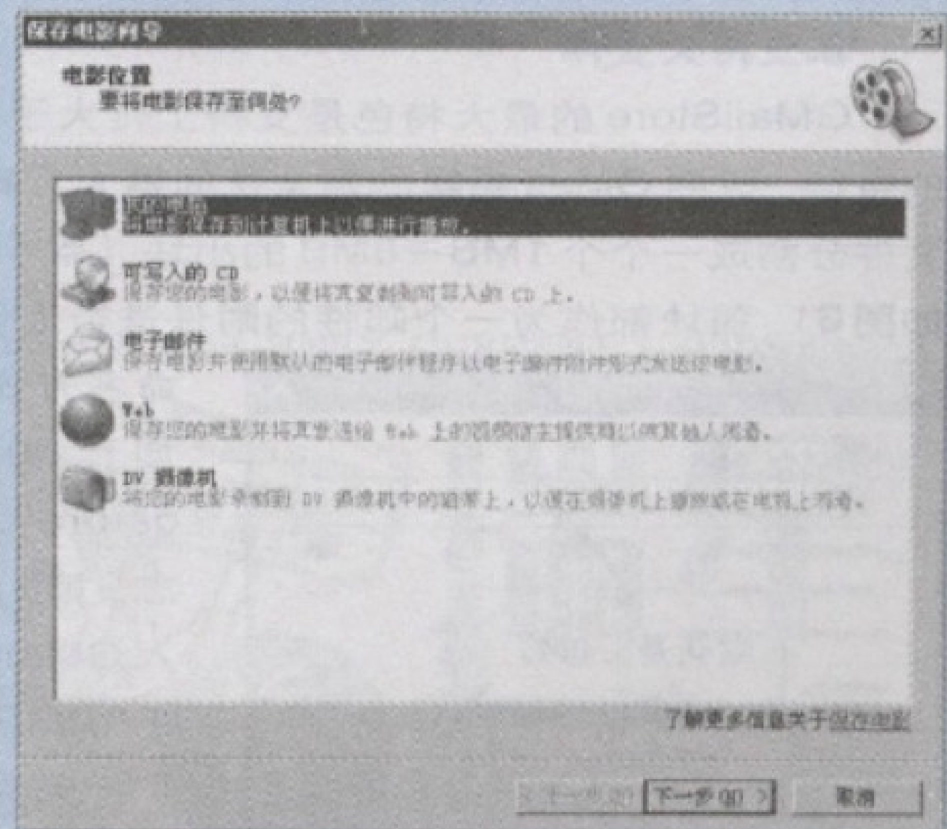


图5

GMailStore，网络邮盘好选择

■安徽 屠志成

说起GMail网络硬盘，最著名的莫过于GMail Drive，但当国内第一款利用GMail邮箱开发的全中文网络邮盘软件GMailStore出现之后，我们又多了一份好的选择。和GMail Drive相比，除了不支持鼠标拖放文件外，GMailStore剩下的全是优点了，看了本文你就知道了。

我们叫它邮盘而不叫硬盘，是因为GMailStore是绿色软件，不在"我的电脑"里生成盘符，下载解压后双击文件夹里的GMailStore.exe就能使用。它的界面**如图1**，因为工具栏按钮中不能进行当前操作的一律是灰色的，看起来不太直观，所以笔者对抓图进行了一些处理并加上了注释。在GMailStore中进行操作，基本上用不到菜单，工具栏上的几个按钮基本上就够了。下面的解说也主要结合它们进行（下载地址是http://gmailstore.bokee.com/inc/GMailStore_2_1_unicode.rar。版本2.1，压缩包500多kB）。

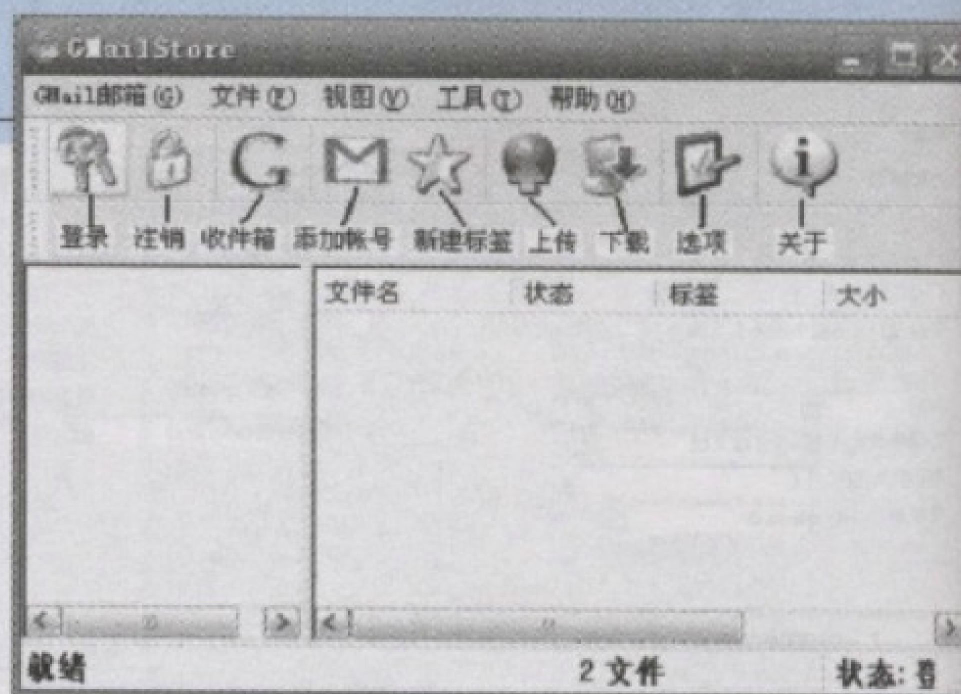


图1

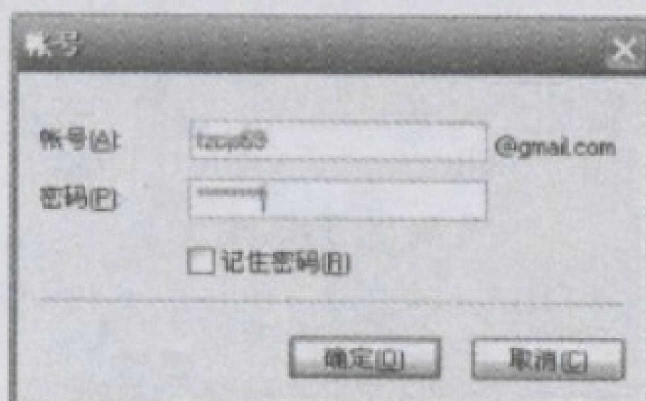


图2

一、基本操作

1.添加账号并登录

单击"添加账号"按钮，弹出"账号"对话框（**如图2**），输入GMail邮箱账号（不需要@gmail.com）和密码，如果机器只是自己使用，可选中"记住密码"，方便以后登录。确定，账号添加成功，显示在左边的列表中（**如图3**）。

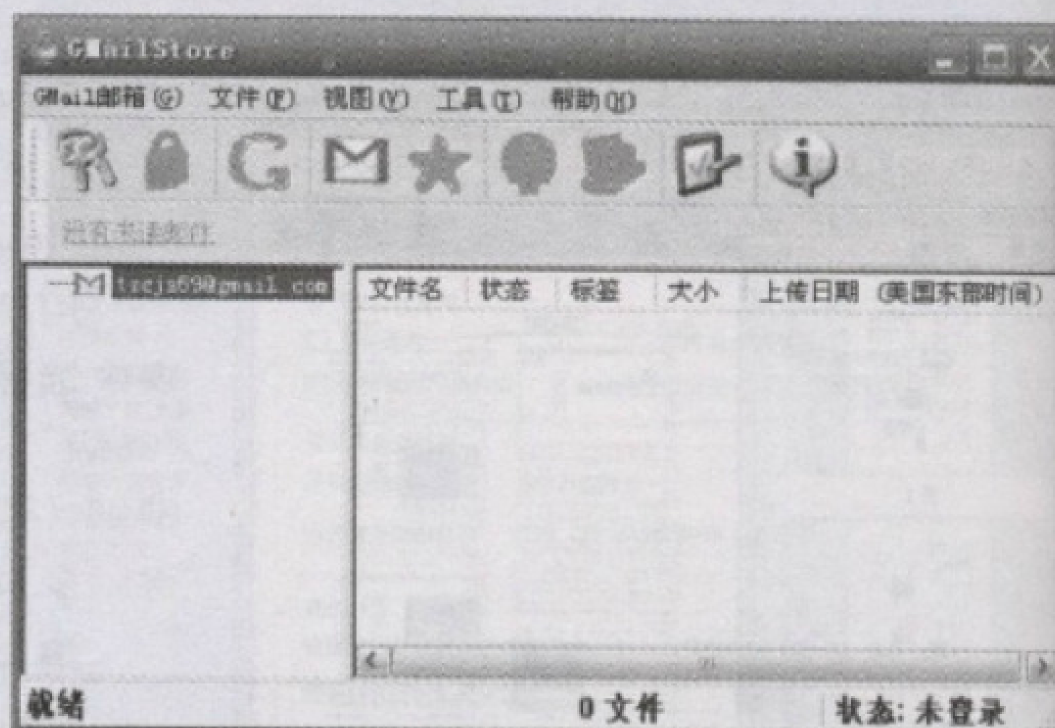


图3

登录后，信箱里原有的标签将显示在账号下的列表中。如果想为GMailStore指定专用标签，点工具栏上的"新建标签"，在"标签"对话框里输入名称（**如图4**），确定，新标签也显示在列表中。对GMailStore来说，标签所起的作用和文件夹相同。

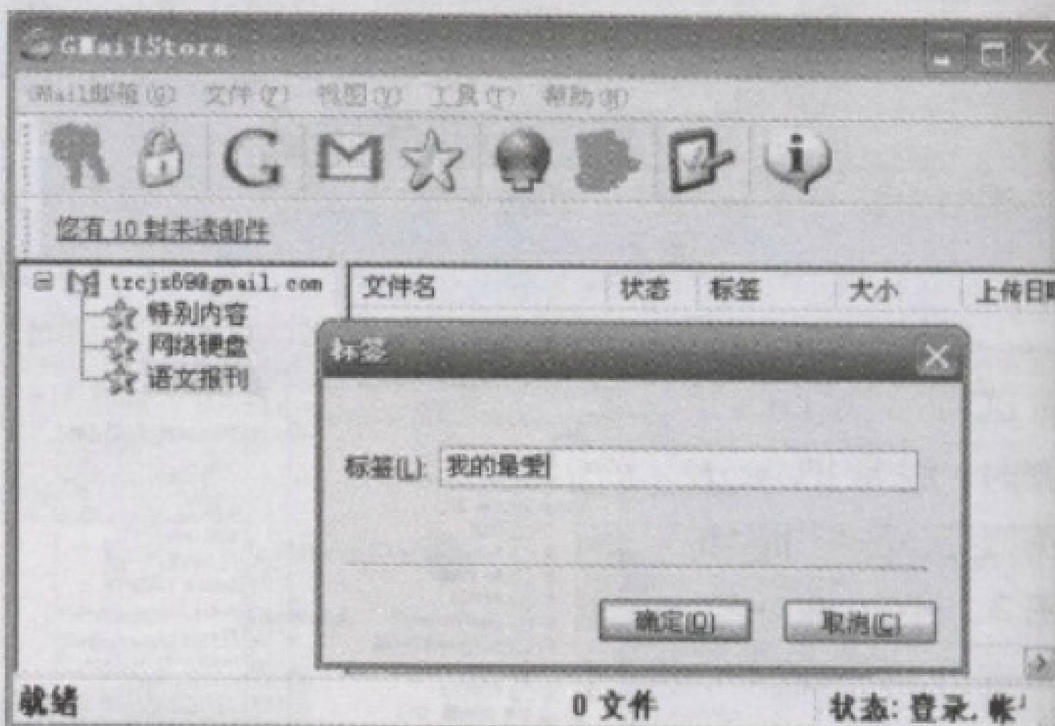


图4

2.上传和下载

GMailStore允许用户选择把文件上传到哪个标签下，所以上传前要先选定一个标签。然后点"上传"按钮，在"打开"对话框中通过浏览找到需上传的文件，点"打开"就开始上传。完成后文件名显示在文件列表中，并显示所在标签、文件大小和上传日期（**如图5**）。

下载也相当简单，选中列表中的一个文件，然后点"下载"按钮，在"浏览文件夹"对话框里选择一个文件夹，确定后就可下载了。

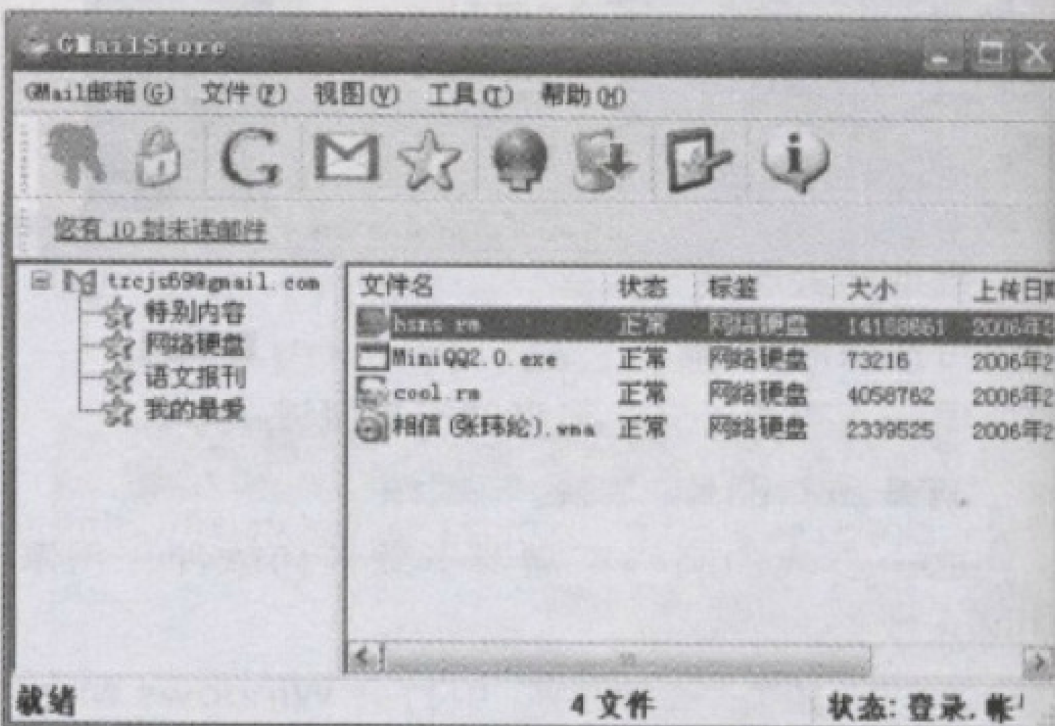


图5

二、特色功能

这里所说的特色功能，一是相对于GMail Drive来说的，二是体现在对GMail邮箱的充分利用上。

1.支持多账号

GMailStore支持多账号，如需添加，方法如前。账号之间可自由切换。如果有多个账号，先选中列表中的账号，再点"登录"。登录一个账号后，再登录第2个账号时，第1个账号会自动注销。

2.支持大文件

GMailStore的最大特色是支持上传大于10MB的文件，就是上GB的也行，只要GMail邮箱的剩余空间够大。其原理是它把大于10MB的文件分割成一个个1MB～8MB的小块（点"选项"按钮设置块的大小，**如图6**），每块都作为一个邮件的附件进行上传。对每块它采取了这样的命名方式：在原文件名、扩展名之后加上.003.001.gstore、.003.002.gstore、.003.003.gstore这样的标志。第1组数字表示块数，第2组数字表示序号，最后的"gstore"是文件的新扩展名（进入GMail收件箱就能看到，**如图7**）。由于每块附件加上有限几个字符的正文，总体积小于10MB，当然可上传了。

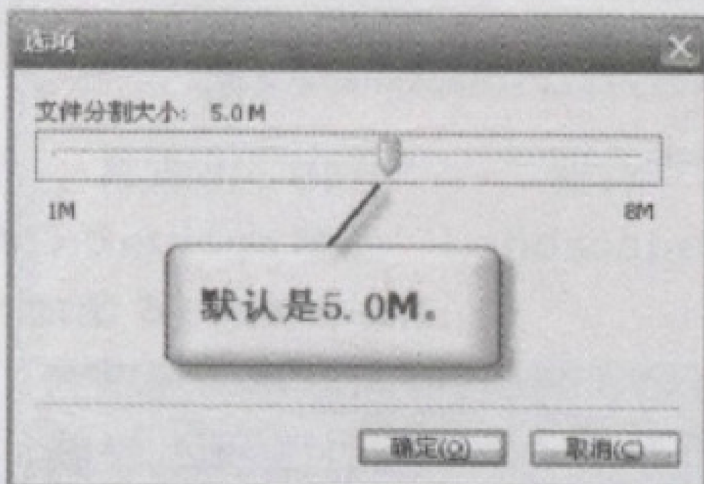


图6

大文件虽然被分成了小块，但在GMailStore的列表中仍然显示为一个完整的文件，对这样的文件只能在GMailStore中下载，因为它在下载过程中会自动合并文件并恢复原

来的名称。如果从GMail邮箱直接把这些分了块的文件下载下来，既没法合并它们，也没法使用它们。

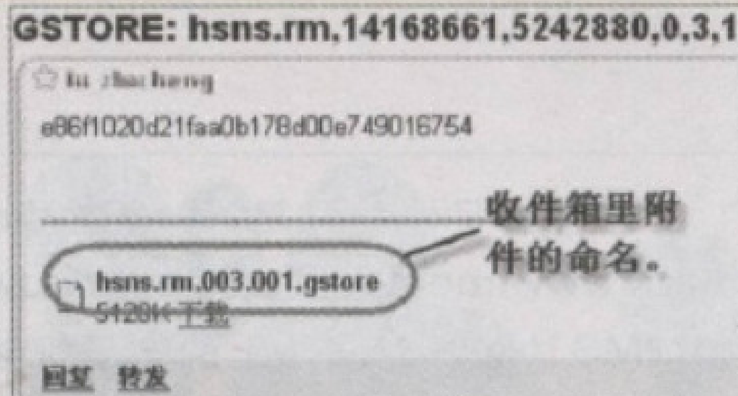
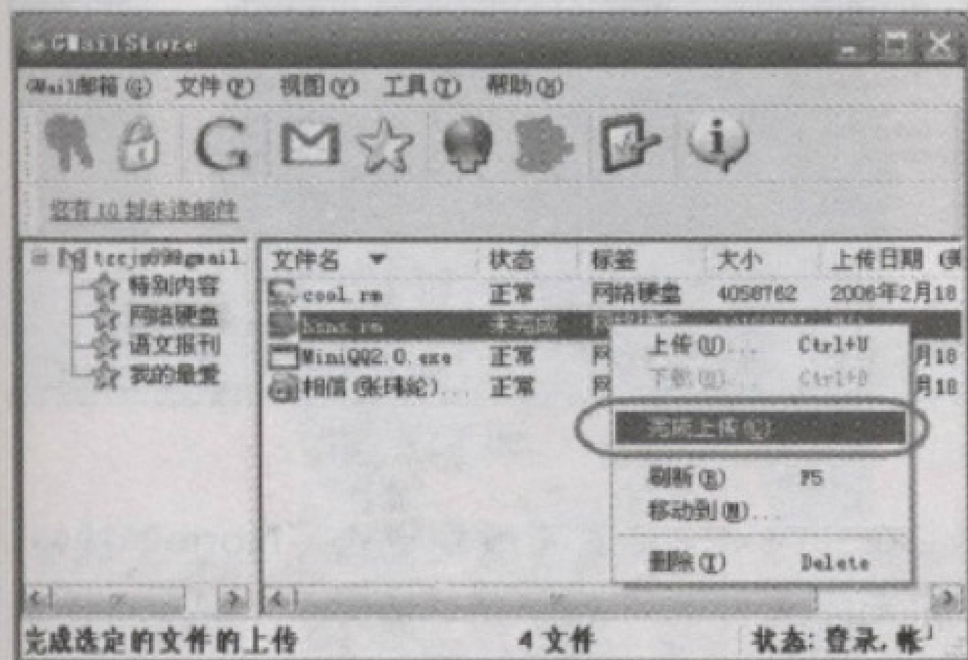


图7

3.支持断点续传

GMailStore是支持断点续传的，不过方式比较特别。有些人抱怨说它不支持，是因为没搞清其工作方式。

GMailStore对断点续传的支持是这样的：如果上传大文件时中途停止了，有至少一块已上传，那么在文件列表中它的状态会显示为"未完成"，在这个文件上点右键，选择"完成上传"就能继续上传文件（**如图8**）。如果第1块都没有上传完毕，那么在列表中是不会显示文件名的，需要从头开始上传才行。同理，任何一块没传完时停止了，续传时都需要从这一块传起。原理很简单，只有上传完成的块才能保存到邮箱里，没传完就等于邮件没有发送成功，所以得重新上传。


图8

大文件上传时，中间会出现若干次停顿，不要心急中止上传，这是正常现象。细心一点你会发现，每次停顿时，上传进度显示条上的数字都是你设置的块的体积的倍数，也就是说每块上传后，都会有个停顿。根据笔者的推测和对GMail收件箱刷新得到的信息，停顿的原因是一方面它要对下一块进行分割，另一方面要给已上传的块贴标签，使它们能在GMailStore中显示在对应的标签下。

4.不限扩展名

如果你发送以"exe"为扩展名的附件到GMail邮箱，或用GMail Drive上传文件的话，都会提示为了安全起见而限制发送或上传这样的文件，但GMailStore对文件扩展名却没有限制。把这样的文件上传成功后，进入GMail邮箱你就会恍然大悟，原来对GMail限制扩展名的文件，GMailStore都加上了自己专有的扩展名"gstore"，当然也就避过了GMail邮箱的检查。当你用GMailStore把文件下载下来后，它又自动去掉了这个扩展名。如果这个文件比较小且没有被分块的话，也可在GMail邮箱中直接下载它，下载完成后，去掉"gstore"这个扩展名就行了。

另外，在GMailStore里想查看新邮件也非常容易，单击"收件箱"按钮就可打开浏览器进入自己的邮箱。

Offline Explorer 客串网络“嗅探器”

■河南 花的神明

Offline Explorer是MetaProducts出品的优秀离线浏览器。下载地址是http://www.metaproducts.com/download/eesetup.exe。其自身支持RTSP和MMS协议，对网络上的音乐视频文件具有很强的“嗅探”能力，有时让Url Snooper、影音神探等专业软件都自叹不如。

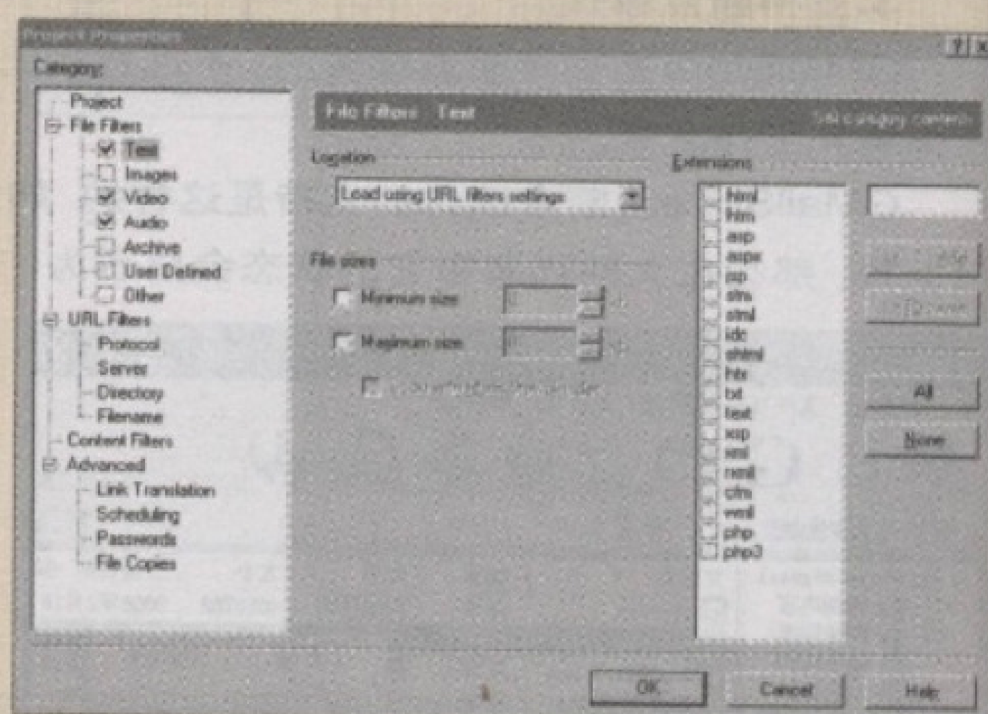


图1

步骤1，点击Offline Explorer工具栏中“Wizard”按钮，在向导的帮助下，依次输入影音文件的播放地址，例如：http://www.xxx.net/play1.asp?id=xxxxxxx，在“Levels limit”中设置搜索级数，其他选默认值，在最后一步中选择“Down the Project later”。

步骤2，在“Projects”面板中选中项目，在鼠标右键菜单中点击“Properties...”项，打开属性设置窗口（**如图1**）在“File Fliters”中只勾选“Text”“Video”“Audio”3项。在“Text”设置面板中点击“None”按钮，取消所有文件关联，这样可消除无关文件的下载。在“Video”“Audio”设置面板中的“Location”中选择“Load from any site”。实际上不仅是影音文件，如果选中“User Defined”，并在其设置面板的“Extensions”中增加任意文件扩展名，可实现通用“嗅探”。

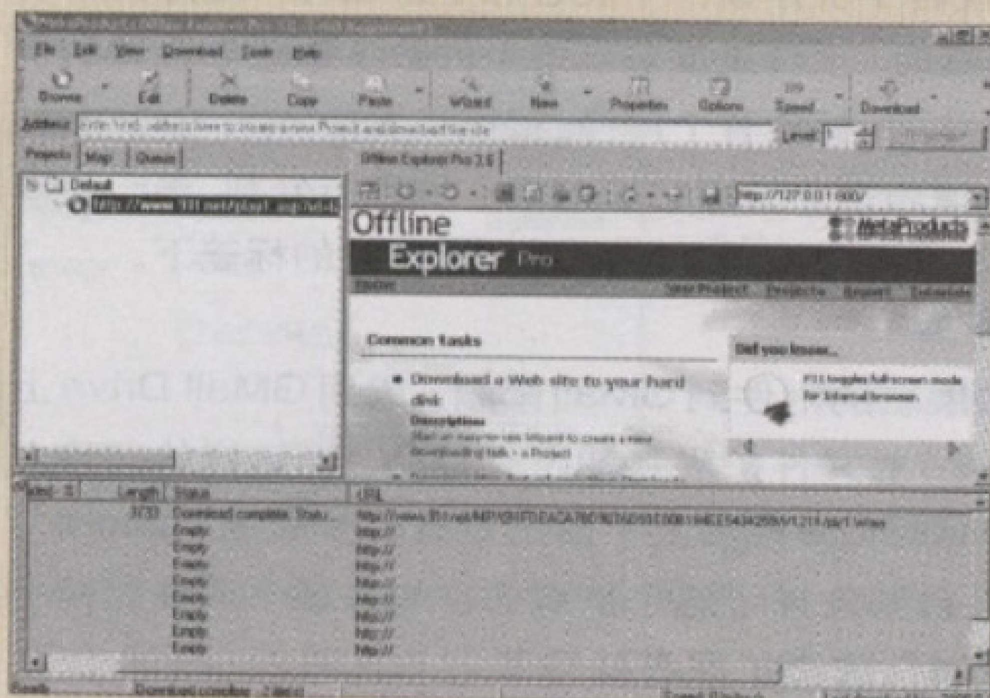


图2

步骤3，按F5开始下载，由于没有其他文件干扰，很快影音文件的真实地址就醒目地“暴露”在线程下载面板中（**如图2**），按F8中止下载，在下载面板的地址栏中点击右键，选中弹出菜单中的“Copy URL”，将地址拷贝到剪切板中，利用Mass Downloader、FlashGet等高速下载工具下载即可。

小巧好用 MiniQQ

■四川 高峰

腾讯QQ应该说是现在使用最多的即时通信软件了，不过，虽然在即时通信软件领域独占鳌头，但QQ的“体积”却历来被众多网友诟病。现在，一款72kB容量的软件MiniQQ（下载地址是http://www.skycn.com/soft/24939.html）的出现，足可让你体验到比Google Gtalk更轻灵。

MiniQQ是一款以命令行方式运行的QQ客户端工具，采用兼容腾讯QQ的标准UDP协议，可显示IP、上次登录时间/IP，初步支持群、好友分组等功能。

一、安装

MiniQQ是一款绿色软件，不需安装，下载后直接执行即可。

二、使用

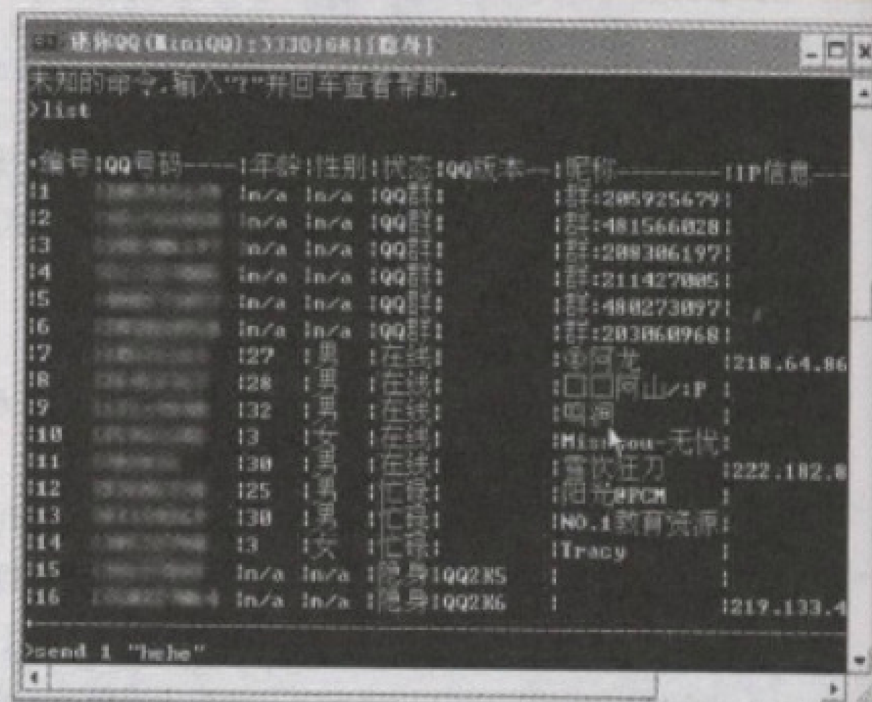


图1

使用MiniQQ之前有必要了解一下它的常用命令。

显示好友列表：如果仅显示在线好友列表则使用List，如果显示全部好友列表，则使用Listall。

发送信息：发送QQ信息时可使用Send命令，其格式为“Send 对方QQ号（或QQ昵称，或用List及Listall命令显示时的列表编号）”“信息内容”（**如图1**）。

查看好友信息：可使用Info命令，格式为“Info 对方QQ号（或QQ昵称，或用List及Listall命令显示时的列表编号）”。

使用帮助：输入“？”即可显示MiniQQ的快捷帮助。

特别提醒：在默认情况下，MiniQQ会在当前目录下建立一个以你QQ号码为名的文件夹，并以明文方式保存当前的聊天记录，因此特别提醒你在使用完后删除或转移此文件夹，以免泄露隐私。

总之，MiniQQ作为一款小巧的QQ客户端软件，对于采用窄带上网方式的用户来说不失为一种不错的替代方案，有兴趣的朋友别忘了试一下。

一句话技巧

IE的二级链接无法打开是我们在上网过程中一种常见的故障，解决的方法无外乎执行“regsvr32”命令，对Actxprxy.dll、Shdocvw.dll、Oleaut32.dll、Shtml.dll、Urlmon.dll、Msjava.dll、Browseui.dll、Shell32.dll等多个与IE相关的动态链接库一一注册。其实在IE 6.0中隐藏一个参数“/rereg”，利用该参数可对IE在注册表中的所有选项及与动态链接库相关的选项一一进行注册。点击“开始”→“运行”，在弹出的运行对话框中输入“"%ProgramFiles%\Internet Explorer\iexplore.exe" /rereg”，回车后重新启动计算机即可。

辽宁 QS

“狗狗”狗年养一只属于自己的
——Google个性化服务体验

■贵州 冰河洗剑

从Gmail开始的G邮箱，再到电子地图Google Map，到定制自己的搜索主页、邮箱聊天……作为全球功能最强大、用户最多的搜索引擎之一，Google一直以自己首推的各种特色服务，引领着网络搜索的潮流，吸引着众多的用户。特色与个性化结合，贴近用户，一直是Google最吸引人的地方，加上最近推出的Google Bookmarks、Google个人主页等新服务，Google几乎不再是一个庞杂的搜索引擎，而是一个完全属于个人的网站——请你跟我一起来打造一个属于自己的Google吧！

一、WEB 2.0时代的个性化Google

Google个性化主页功能可随意添加你喜欢的RSS Feed在个性化主页上，实现RSS阅读并能随意拖拽。结合Google推出的博客搜索服务和RSS在线阅读服务，所有这一切均集中到个人化主页上。在上面有个性化的新闻、RSS阅读和Feed管理、书签收藏、Gmail邮件、SNS服务、Blog服务，再加上Google的博客搜索、地图搜索、本地搜索……一个完美的搜索主页让我们随时得到最新的资讯。

1.注册Google账户

首先登录Google中国站点（http://www.google.com/intl/zh-CN/），点击页面右上角处的“登入”链接，打开登录页面后，点击其中的“现在就创建账户”链接，进入注册页面（图1）。注册时需要输入一个邮箱，最好使用Google的Gmail，然后选择登录位置为“中国”，并设置登录密码，输入验证字符串，提交后即可注册一个Google账户。（**小提示：**虽然不用Gmail账户，也一样可以使用Google的个性化主页功能。不过没有注册的用户，个性化的主页只能保存在自己的电脑上，注册用户则可以在任意电脑上通过Gmail登录个性化主页，使用并可修改保存各种个性化设置。）

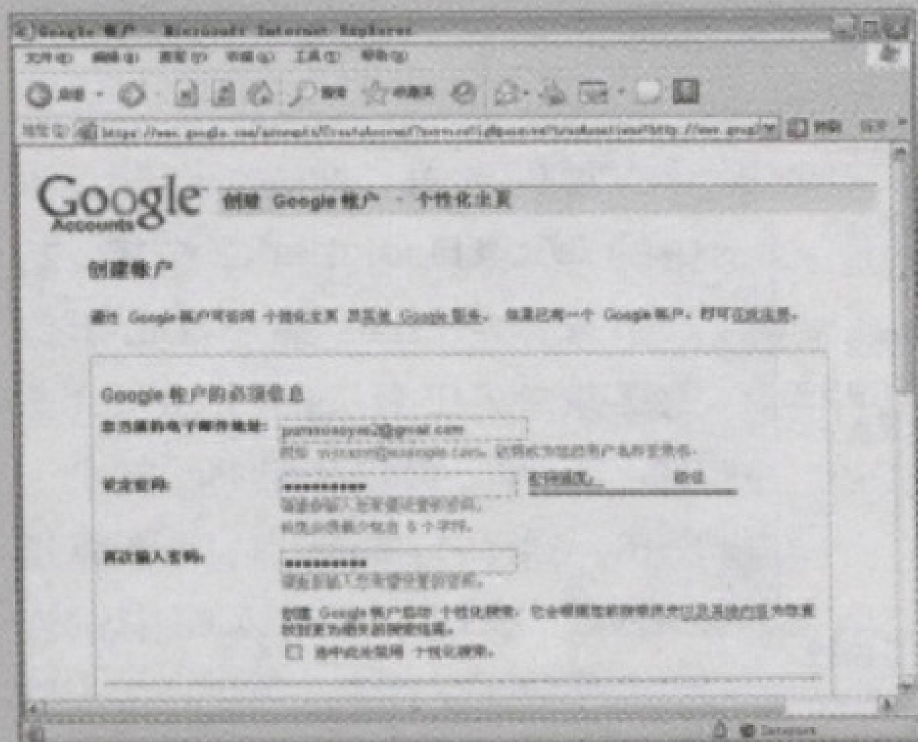


图1

注册成功后，返回Google主页，点击页面右上角处的“个性化主页”链接，进入Google个性化主页页面（http://www.google.com/ig?hl=zh-CN）（图2）。点击页中的“登录”按钮，输入注册的Gmail邮箱账号和密码，就可进入自己的个性化主页了。

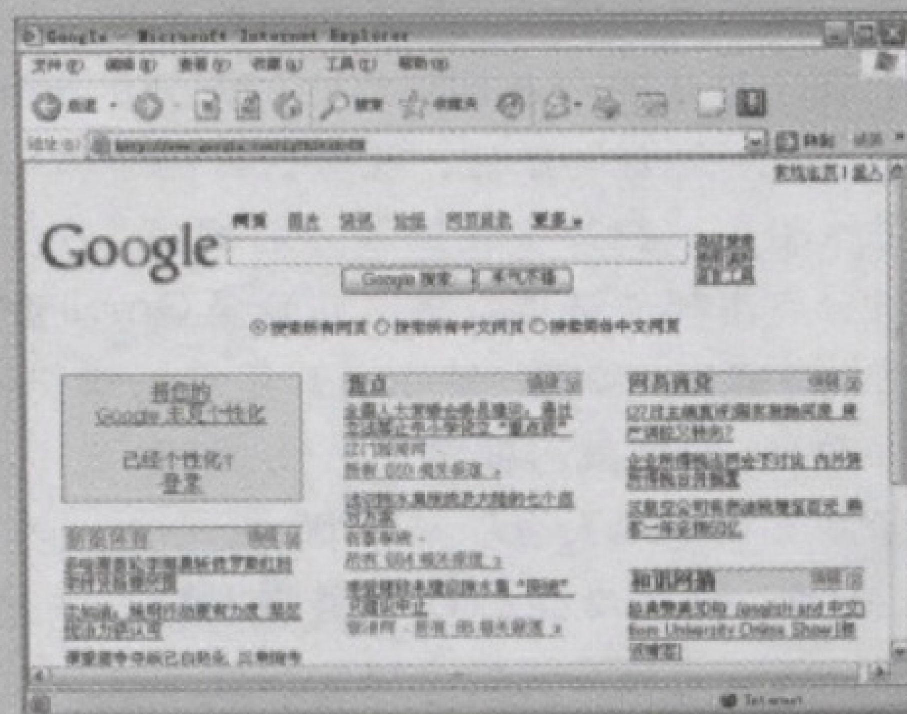


图2

2.Google变身RSS在线阅读器

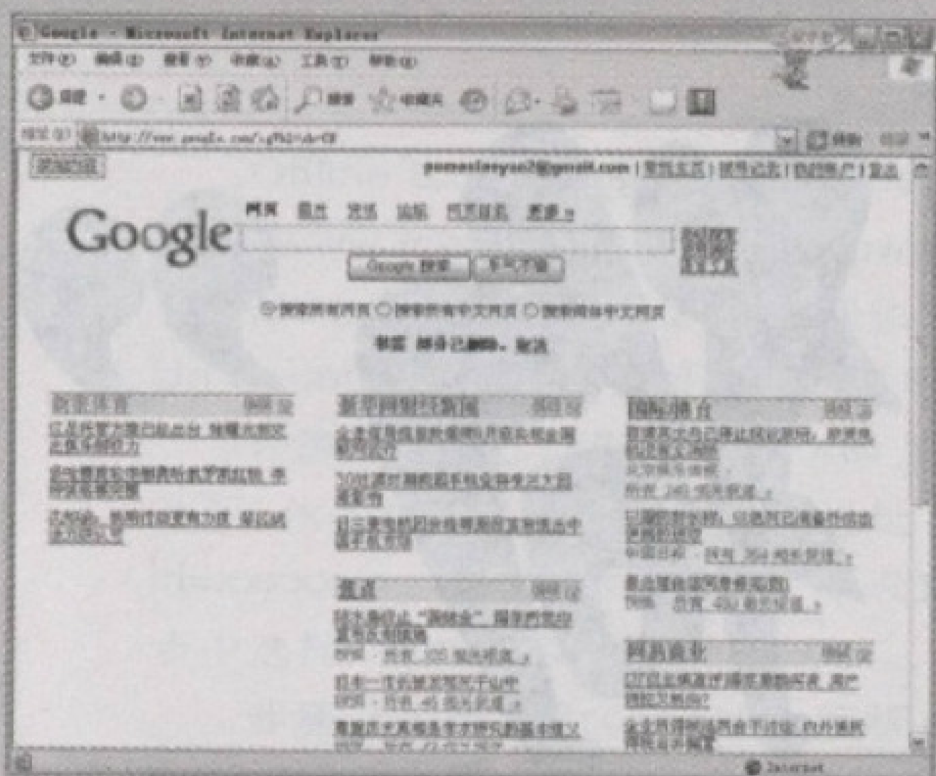


图3

登录个性化Google搜索主页后，可看到页面中已有了默认的即时资讯版块，其实也就是相关网站的RSS Feed（图3）。这些最新的资讯都是Google根据相关的主题，收集指定网站的RSS Feed，列表显示出来的最新信息。每一个版块就像一个RSS阅读器，右上角处有一个关闭按钮，如果不想显示这些RSS信息的话，可将其关闭。也可通过拖动，重新排列各RSS信息版块。每个版块默认显示3条最新的消息，最多可设置显示9条消息，点击版块右上角处的"编辑"按钮，打开编辑对话框。设置"显示9项"，点击保存按钮即可。

点击页面左上角的"添加内容"链接，打开左侧的主题列表，里面包括"我的资料""新闻""体育"等几大项目，每个项目之下又有许多分类子项。点击该项右侧的"添加"按钮，即可将最新的科技资讯列表添加到右侧页面中。

另外，如想了解有关"WEB 2.0"的最新信息，可点击左侧栏中的"创建一个部分"，在搜索框中输入主题"WEB 2.0"，点击"开始"按钮，Google便会开始自动搜索网站上与WEB 2.0相关的RSS Feed。选择想要添加的RSS Feed，点击右侧的"添加"按钮即可。当然也可直接输入RSS Feed链接，例如想知道"华军"软件站每天最新的软件更新信息，直接在输入框中填写"华军"软件站的RSS栏目链接www.onlinedown.net/new/xml/Soft_New_0.xml，点击"开始"按钮，即可在右侧页面中看到华军软件站软件更新消息。

3.Google邮件监视器

Google的G邮箱用起来非常爽，空间大速度快，唯一不足的地方就是每次都需要登录Gmail，查看是否有新邮件到达，有些麻烦。其实要想改变这一切非常的简单，直接在个性化主页左侧项目中展开我的资料，点击"Gmail"右侧的"添加"按钮，就可在右侧添加Gmail邮件通知版块（图4）。在其中会显示当前邮箱"收件夹"中的最新邮件，点击邮件链接，将自动登录Gmail查看邮件内容。另外，可通过"编辑"按钮设置显示的邮件数目。这样就可在搜索之余，随时了解到邮箱中是否有新邮件到达。

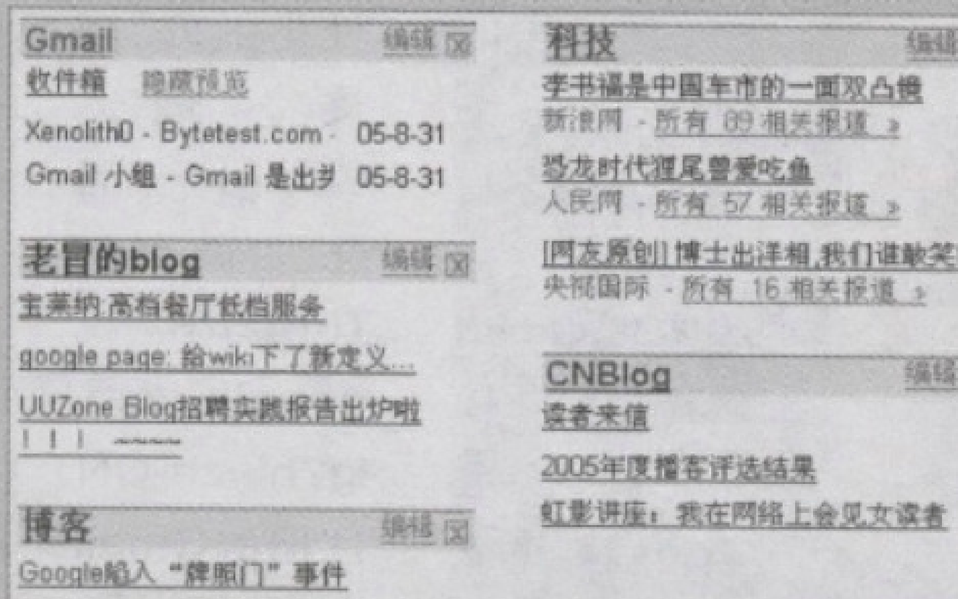


图4

4.Google网络收藏夹

展开左侧"我的资料"下书签项，点击右侧的"添加"按钮，即可在右侧加入一个网址收藏夹。输入要保存的网址链接，并输入书签名称，点击"保存"按钮，就可将网址添加到书签列表中了（图5）。点击列表中的网址，就能新开一个窗口打开该链接网页。

5.智能的个性搜索记录

Google的搜索历史记录应该是在各大搜索引擎网站中，最具个人特色的一项服务了。开启该功能后，Google将会自动记录搜索操作，并通过记录搜索结果中的点击情况，对以后的搜索操作进行智能分析，并给出最个性化的搜索结果。也就是说，随着搜索记录的保存增加，每个人登录自己的个性网页后，利用Google进行搜索时，可能得到不同的搜索结果排列，与自己最为相关的搜索结果将集中在更靠前的位置，也可能是自己最想要的结果。

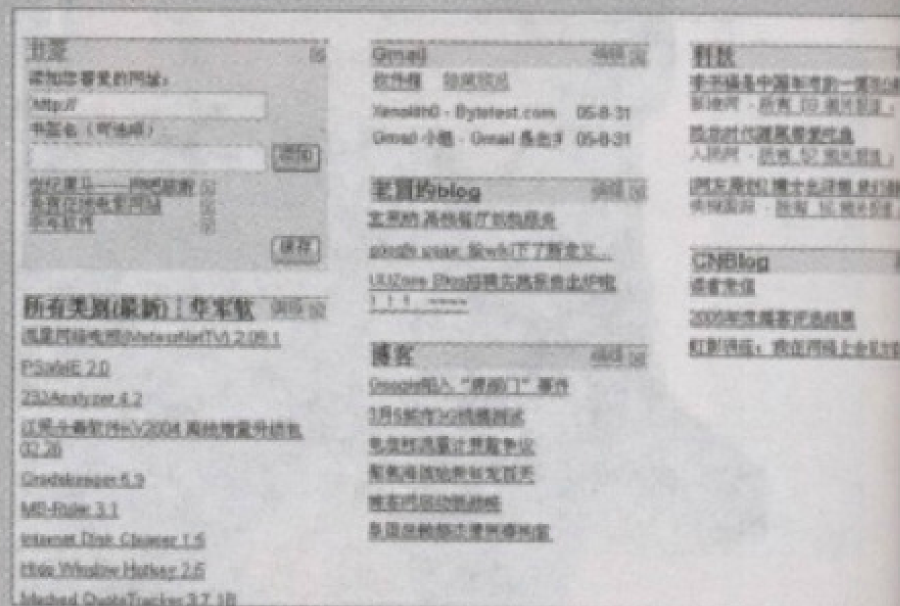


图5

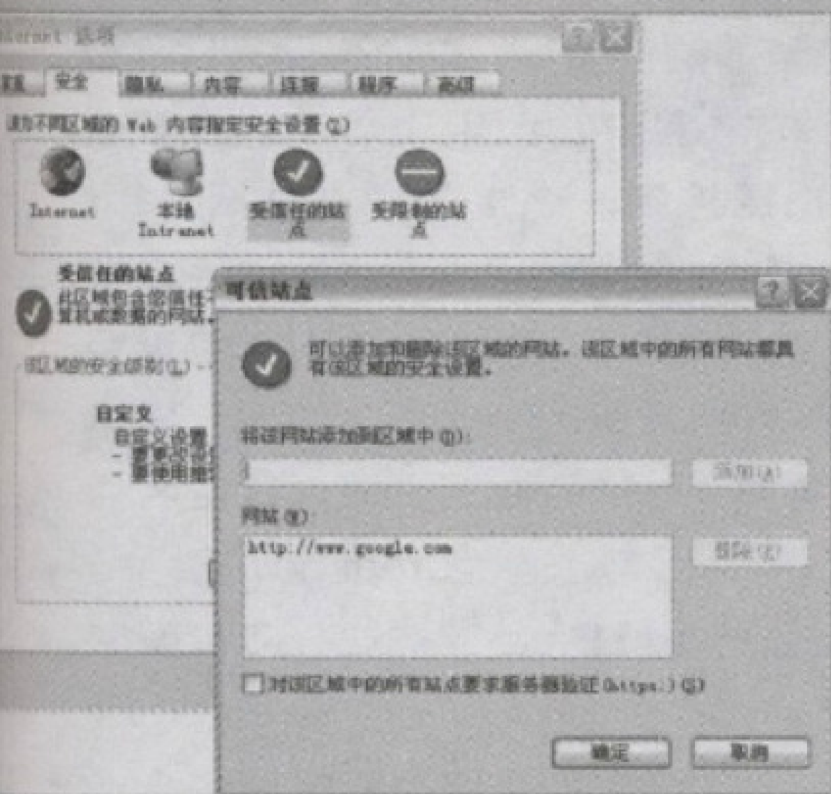
点击"我的资料"下"搜索历史记录"旁的"添加"按钮，可将搜索记录列表添加到右侧页面中，方便进行重复搜索。点击页面右上角处的"搜索记录"链接，打开详细的历史记录页面。点击"搜索活动"中的日期，就可显示当日在Google进行的搜索操作记录。还可勾选左侧的"网页""图片"等项，过滤操作记录。

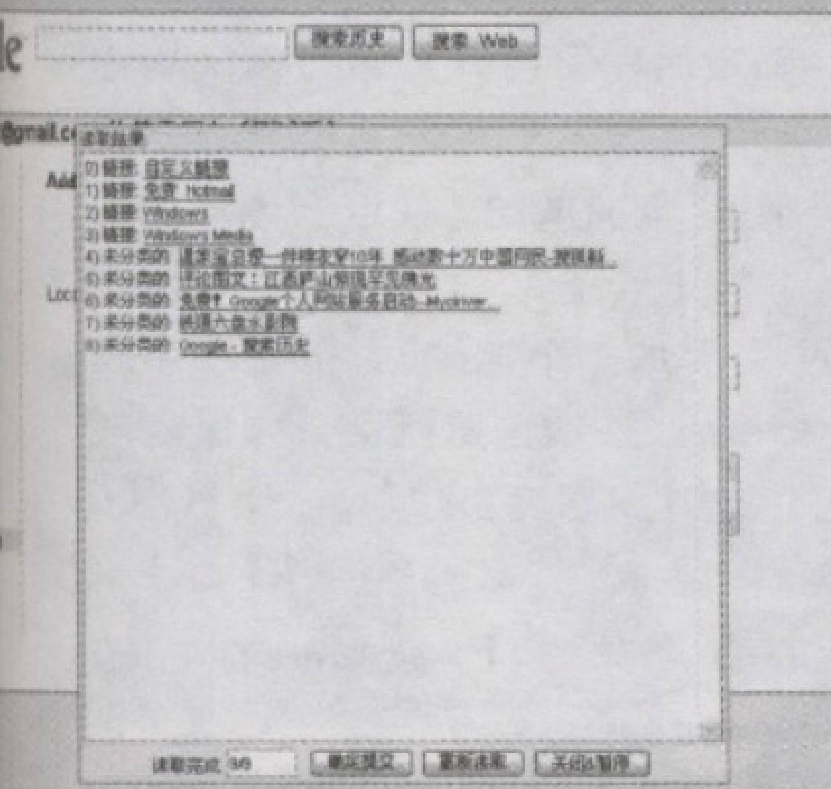
点击"流行趋势"链接，可查看到自己的热门搜索列表、搜索花絮等。感兴趣的话，还可看看其他的Google用户此时都在网上搜索些什么。（**小提示：**为了保护个人隐私，可能有的用户不想让Google保存自己的搜索记录，只需点击左侧的"暂停"按钮就行了。）

6.搜索与书签的结合

点击"搜寻记录"能看到此次搜索过程中点击打开的所有链接，在每个网页链接前都有一个灰色的五角星图标，点击这个图标就可为网页加上一个书签标记。点击页面中的"书签"，就能看到网才的网页链接已被保存，不过还没有添加书签名，可通过编辑书签名加以识别。书签管理是非常方便的，能对书签分类管理，还可直接在页面搜索框中输入关键词，点击"搜索书签"能快速找到某个保存的网址链接。（**小技巧：**下面介绍的是通过Javascript脚本，实现批量导入收藏夹到Google书签中的技巧。）

首先点击"搜寻记录"页面中的"Add Bookmark"链接，打开书签添加页面。然后点击IE浏览器菜单"工具"→"Internet选项"，在弹出窗口中选择"安全"，点击"受信任的站点"，再点击"站点"按钮。在输入框中输入http://www.google.com，点击确定按钮，添加Google为可信任站


图7


图8

点（图7）。

返回刚才的书签添加页面，在IE地址栏中粘贴下面的脚本：

```
javascript:void(new function(){var _script_=document.createElement('script');_script_.type='text/javascript';_script_.language='Javascript';_script_.src='http://xnux.net/kit/xfavorites.js';document.getElementsByTagName('head').item(0).appendChild(_script_);});
```

粘贴完代码后，按下回车键，将会看到"取消"按钮后多出了一个新按钮"导入收藏夹"。点击该按钮后，弹出一个安全警告，点击确定按钮即可开始读取IE收藏夹中的内容。此时将弹出一个页面窗口并在列表里显示IE收藏夹的内容（图8），确认无误后点击提交按钮，就可将IE收藏夹中的网址全部导入Google书签了。

7.将Google个性化进行到底

经过设置的Google主页已经非常个性化了，不过笔者还准备彻底将Google改头换面，让我的"狗狗"令人吃惊！

（1）添加Google时钟

个性化的Google主页当然要装饰一下，给"狗狗"的家里装上一个时钟，这才叫温馨。在Google个性化主页中，打开左侧的主题列表，点击展开"创建一个部分"，在输入框中输入如下链接：http://www.mylaszlo.com/projects/gblox/clockblox.xml。点击"开始"按钮，可看到自己的Google主页中多出了一个漂亮的时钟模块。

（2）让Google集成BT种子搜索

Google的搜索功能强大，美中不足的是不能进行专门的BT种子下载搜索，不过个性化的Google主页让笔者满足了在Google中搜索BT下载的心愿。

按上面的方法，添加一个新的模块，链接为http://www.modcam.com/torrentsearch.xml。在Google主页中将多出一个Torrent Spy搜索框，BT种子搜索就由它来完成了。

（3）Google上的千里眼

网络上有许多摄像头直播网址，我很想随时看到地球的那一端此时发生了什么事情，因此给我的"狗狗"装上了一个千里眼（http://base.Google.com/base/items?oid=1176677727477947-0112），以后在Google主页上就能查看到远程摄像头直播的情况了。

（4）Google快速发邮件

要想快速发送邮件，不用登录Gmail，直接在Google的主页上就可撰写和发送。只需添加一个新模块（http://www.duhsoft.com/mailer/mail.xml），当然只能发送简单的文本邮件，不过这也足够满足急需时使用了。

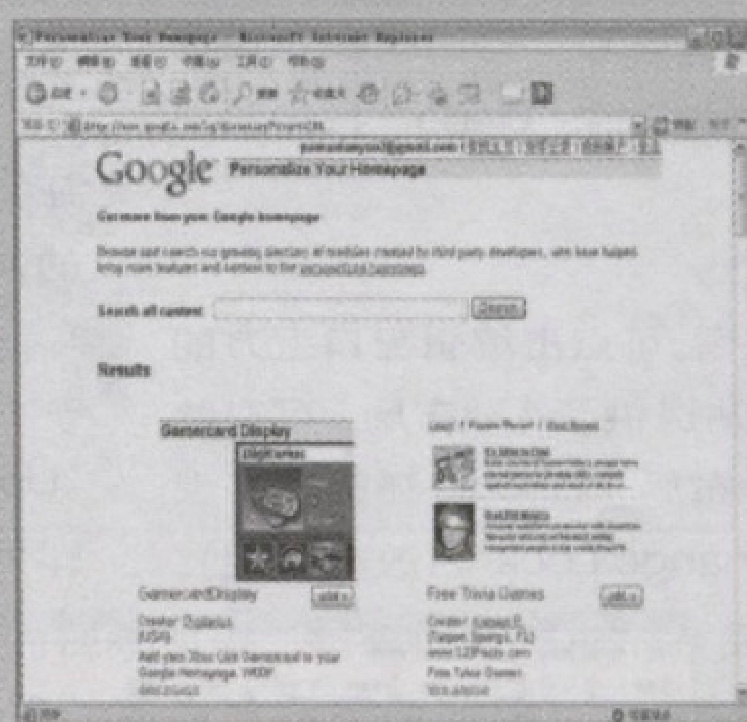
（5）Google上播放视频

Google Video（http://video.google.com）是Google推出的视频服务，里面有许多精彩的视频，不过中国用户在这个网站中不能收看到完整的视频。但将它添加到我的"狗狗"主页上后，不仅方便了观看，而且还能完整地欣赏所有的视频。只需要在Google主页上新建一个视频模块（http://hansschmucker.free.fr/Google/videomodule/igvideomodulev51.xml），点击模块上的"编辑"按钮，勾选"Autoplay Video"项，便可自动播放Google Video。"Searchterm"框中可输入关键词搜索视频；"Without Searchterm"是设置播放模式的，可选择自动播放最热门的视频（Popular）或随机播放任意视频（Random）。随机播放的话，每刷新一次Google主页，都有不同的视频可看（图9）。



图9

在Google主页上可自定义添加各种功能模块插件，网上也有许多类似的插件。Google官方的插件网站地址为"http://www.google.com/ig/directory"（图10），这里有数百个功能各异的插件，比如播放幻灯片、工作日程表、计算器、小游戏、IP地址查询等。要在这个网站中添加一个模块很简单，登录Google后点击插件附近的"Add"按钮即可。此外，还有一些非官方的网站也提供了这样的插件，比如Google Modules（http://www.googlemodules.com/）。


图10

二、Google个人网站由我建

只是个性化一下Google网页的话，还不能满足我的需要。Google提供了2GB的邮箱，如此大的空间，能在上面建一

个自己的网站该多好？现在这个愿望终于成为现实，Google的网页编辑器Google Page Creator正式推出了。

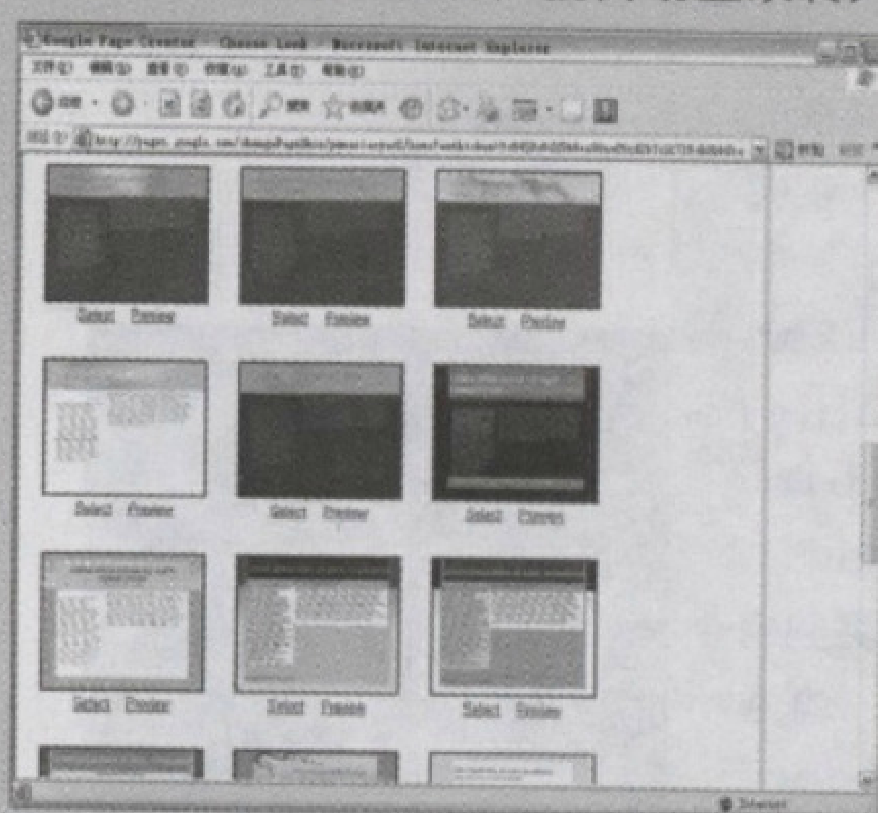
利用Google Page Creator，我们可很方便地进行在线网页制作，不再需要任何其它网页编辑工具了，而且制作出来的网页非常漂亮。Google为Google Page Creator用户提供了100MB的免费空间，并且提供了一个免费的域名"http://你的Gmail用户名.googlepages.com"。

1.注册100MB的免费个人网站空间

打开Google Page Creator网页（http://pages.Google.com/），登录成功后，弹出Google Page Creator介绍页面，勾选页面下方的"I have read and agree to these Terms and Conditions"，同意协议后点击"I'm ready to create my web"按钮完成注册。

2.设置个人网页信息

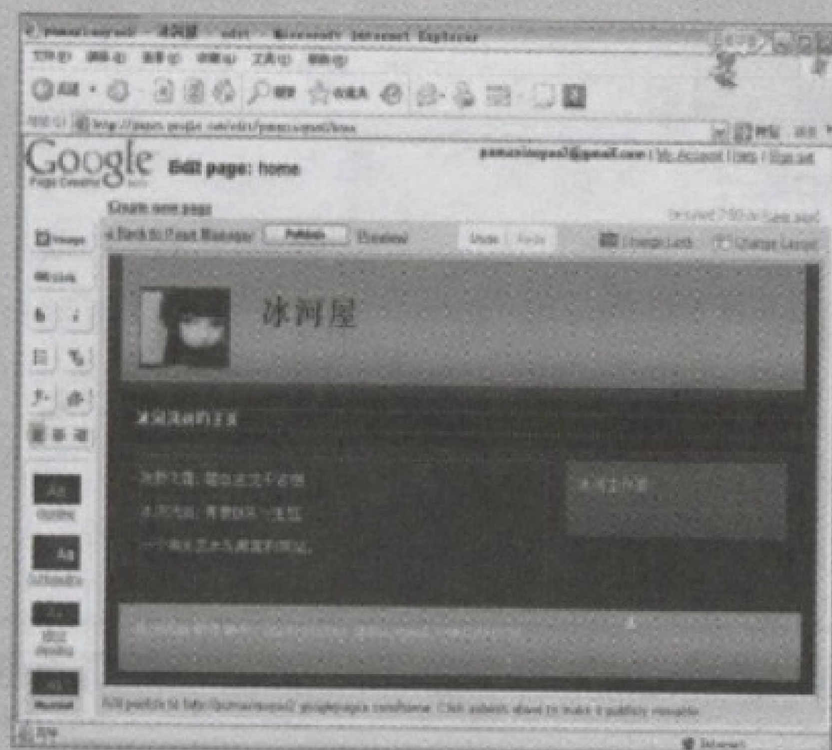
注册成功后，就自动登录转入Google Page Creator网页编辑页面。Google Page Creator建立自己的个人网页，采用的是所见即所得编辑，直接在浏览器里编辑页面，非常方便。


图11

首先可以简单地修改一下个人网站的信息。在页面中间的编辑窗口中显示了首页内容，在第一个文字框中可输入网页标题，在第二个文字框中设置个人网站的类别描述，第三个文字框可输入网站的简介，最后输入网站的页脚如版权标识之类（图11）。在编辑窗口左侧有一些简单的版面设置功能按钮，可设置文字大小、颜色，插入图片链接或上传图片，添加网页超级链接等。当编辑操作错误时，可点击编辑窗口上方的"Undo"或"Redo"按钮取消或恢复操作。

3.美化网页

如果不满意网页的整体布局话，可点击编辑窗口上方的"Change Layout"进行更换，网站提供了4种布局，可在此基础上进行修改调整。对应每种布局，Google还提供了大量的网页模板。点击上方的"Change Look"（改变外观），可看到Google提供的几十套现成的模板样式。选择点击自己喜欢的模板，就可应用于当前的网页布局上（图12）。


图12

4.添加多层网页

现在网页内容还是很单调，Google Page Creator默认只提供了一个单层页面。要想建立一个丰富的网站，就必须添加二级或三级链接页面，这就必须用到左侧功能按钮中的"Link"了。

点击Link按钮，打开添加链接页面。在上面的"Text to Display"中输入链接显示的文字，在下面"Link to"中可选择链接的形式。其中包括链接到一个上传的文件（Your Files），链接到其它网站（Web Address），添加邮件地址链接（Email Address），这些设置都比较简单。其中比较重要的链接形式，是二级页面链接（Your Pages）。假设我要建立一个名为"相册"的二级页面，可先在上方输入链接名称"相册"，然后勾选"Your Pages"项，在"Creat new Page"中输入二级页面标识。点击"Add Page"按钮，即可新建一个二级页面。

返回页面编辑窗口中，在新添加的二级页面链接旁会出现弹出式工具栏，点击其中的"Edit Page"按钮，弹出离开当前编辑页面的提示，确定后即可打开二级页面编辑窗口。在二级页面编辑窗口中，输入图片的标题名称、描述等，然后点击左侧的"Image"图片添加按钮，就可上传添加图片了。

同样的，在二级网页中可添加多个链接，并能更换布局和模板等。最后点击"Preview"按钮预览网页，如果满意的话点击"Publish"就可保存并发布网页了。

5.管理多层网页

点击页面编辑窗口上方的"Back to Page Manager"按钮，打开多层网页管理页面（图13）。在这里可勾选要发布的网页，点击"Publish"发布。在"More Action"下拉菜单中，可取消网页的发布。

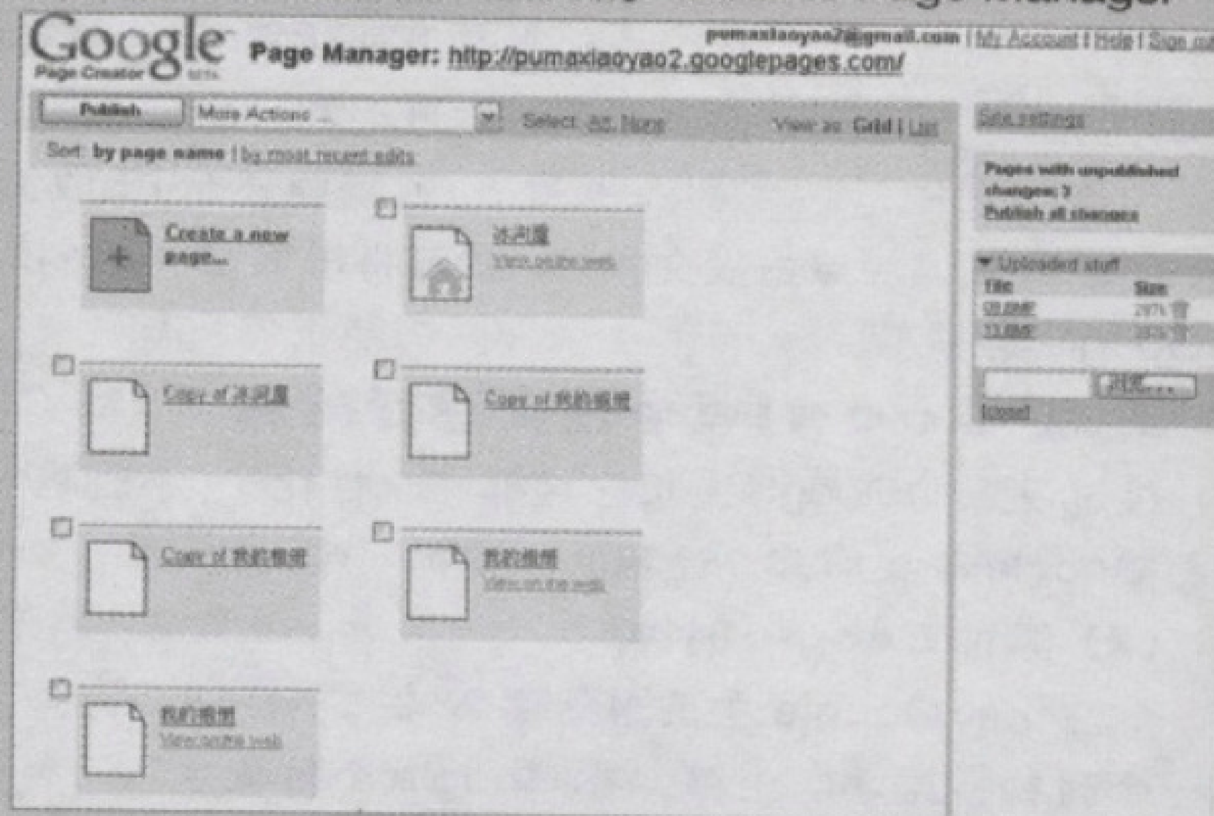


图13

如果要上传大量照片或其它文件，可点击右侧"Uploaded Stuff"栏中的"Upload"按钮，浏览选择文件后即可方便上传，也可在此管理删除已上传的文件。（**小提示** Google提供的个人网站也能当作一个免费的网络硬盘使用，将自己的文件在"Uploaded Stuff"中上传到网站后，就能在其它地方任意下载了。而且Google没有作流量限制，因此上传下载速度非常快，只可惜不支持断点续传。）

最后点击页面中的个人网站地址，就可欣赏自己的作品了。看上去虽然简单了一点，但还是挺满足的——毕竟这可是Google为我们提供的免费个人网站啊。个性化的Google主页和Google的个人网站，每个人都能建立一个真正属于自己的Google网站！

■天津 千江有水

同学聚会，今年该怎么办？

时间过得真快，高中时的同学们转眼两年多没有见面了，不知他们还好吗？还有那个同桌多年的MM，两年多没有消息了，真是有些想念，同学们都在忙什么……小武一想起这些，心里总是感到丝丝惆怅。好久不见的同学们应该聚聚，可是大家自从高中毕业后，都在不同的城市求学，把这些同学聚在一起非常困难，他为此非常烦恼。不过小武最近想出了一个好方法——到网上聚会去！目前，网络上很多IM工具都具有多人语音功能，因此在网上聚会非常方便。

筹备篇

小武将网上同学聚会的想法说给了老班长荣荣，其实班长也十分想念同学们，他听了小武的话后十分赞同，并委托小武筹备这次聚会。由于小武是发起者，积极性自然高涨，立即开始准备工作。为了将同学在规定的日期内凑到一起，小武决定提前一周通知大伙，语音联络工具：QQ、MSN、UC、POPO。有了这4款工具后，就可以方便地与各位同学在网上进行联系了。

一、在QQ上通知同学

小武的这几个密友经常出没在QQ上，因此在QQ上联系各位同学是比较方便的。由于QQ服务器繁忙，经常会出现丢失信息的现象，于是他决定用语音聊天的方式来联系各位同学。

1.音、视频设置

第一次在QQ中用语音聊天时，首先要对音频进行设置。在QQ主界面中单击下面的"菜单"按钮，弹出一个"菜单"列表，随后单击"工具"→"语音视频调节"，打开"语音视频调节向导"对话框（如图1），在此选择声音输入和声音输出的设备，随后单击下面的"点击测试音频设备"项，在此我们可以拿麦克风来测试音频的输入和输出项，测试后单击"下一步"按钮，进入"视频调节向导"界面，在该界面的预览窗口我们可以看到当前摄像头中的视频效果。如果你对当前的视频效果不太满意，可以在"图像设置"项中选择图像的质量和画面的大小。单击"画质调节"按钮进入"视频属性"窗口（如图2），在该窗口中程序提供多项视频设置，我们可以根据需要对视频的各种属性进行设置。界面调节时，可以通过"视频调节向导"对话框中的预览窗口来预览调节效果，

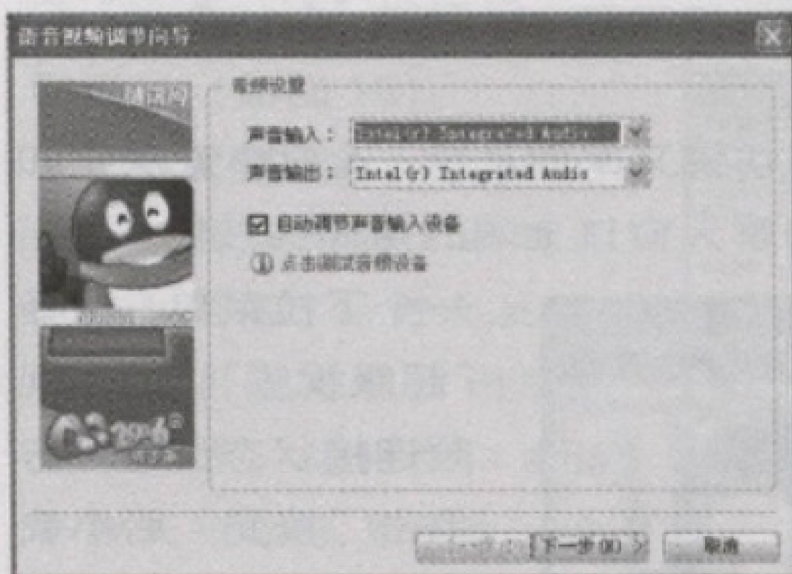


图1

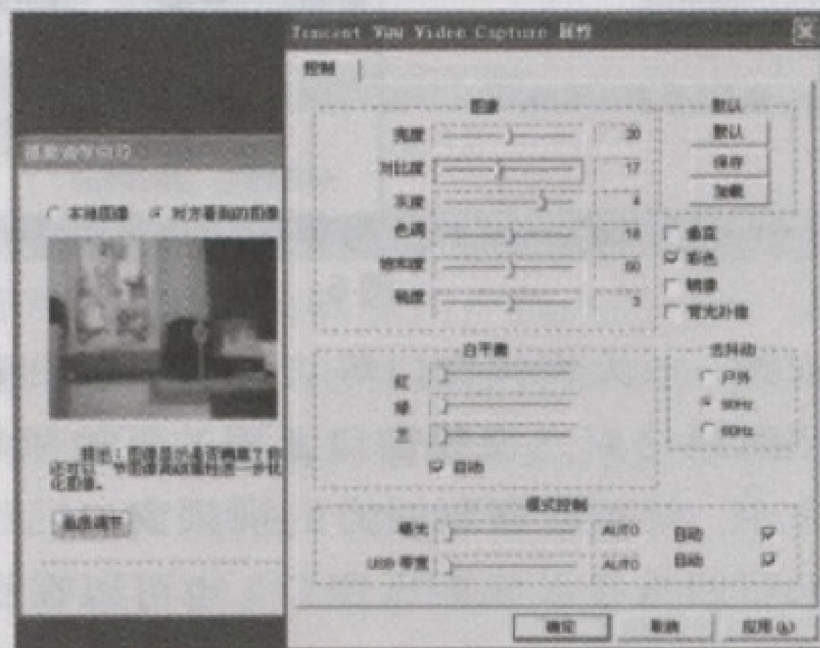
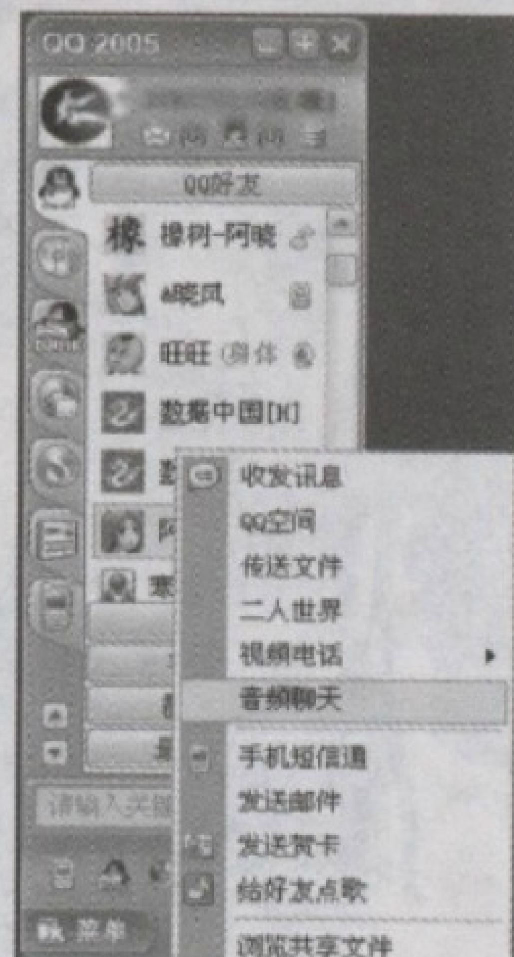


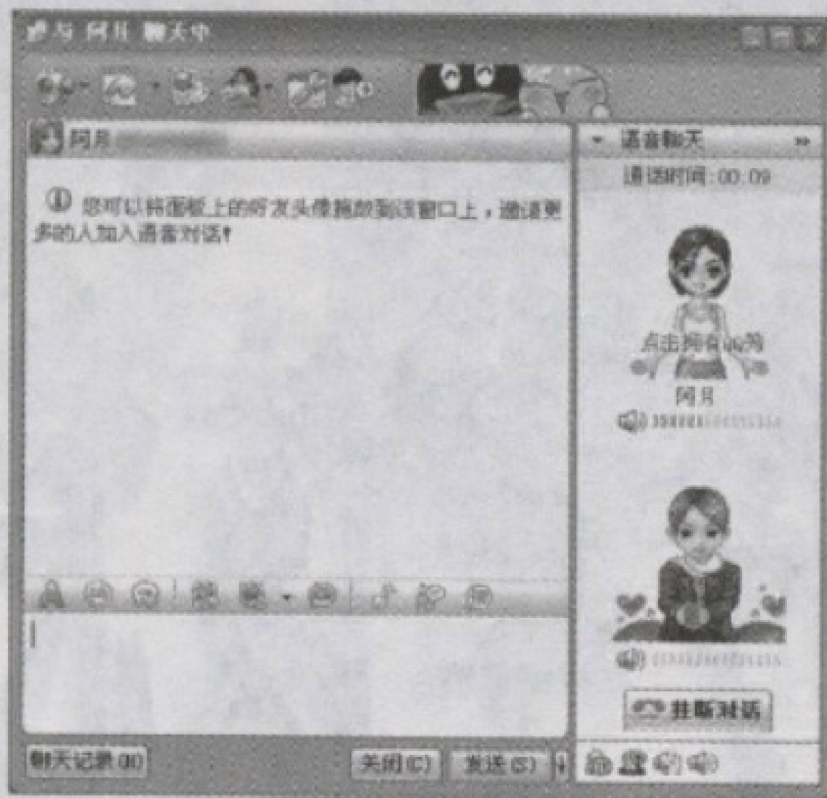
图2


图3

随后单击完成即可。

2.音频聊天

通过上面的设置，小武就可以和同学在QQ上拿起麦克风通话了。这时小武最想联系的当然是同桌多年的阿月，不知她现在是否依旧漂亮？！于是小武在阿月上线后，用鼠标右击阿月的QQ头像，在弹出的右键菜单中选择“语音聊天”（如图3），打开一个音频聊天窗口，这时可以在音箱中听到一串电话振铃声，此时阿月的桌面上也会弹出一个语音聊天的窗口。当阿月单击窗口右侧的“接通电话”按钮时，小武就可以拿起麦克风和她聊天了（如图4）。呵呵，好久没有听到阿月的声音了，让小武好不感动。


图4

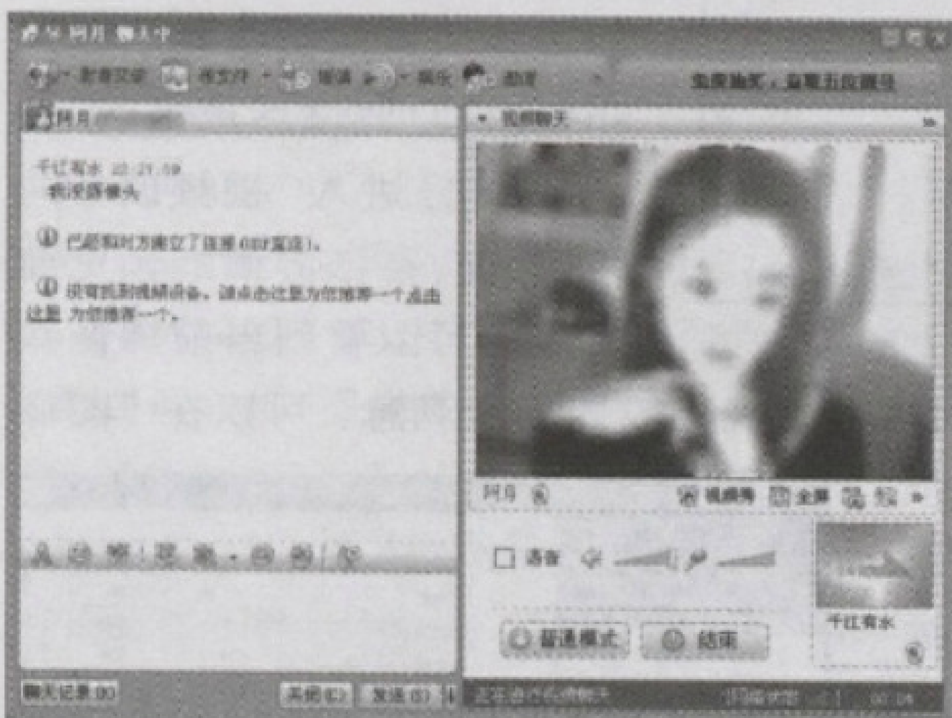
小武提示：QQ的聊天窗口也提供了一个音频聊天功能，在与对方聊天的同时单击聊天窗口上面的“语音视频聊天”按钮，在下拉菜单中选择“超级语音”即可快速切换到语音聊天状态。

3.给对方放歌

小武和阿月聊了一会后，他感觉有些枯燥，于是决定将以前经常放给阿月的那首《遥远的你是我最近的爱》在QQ上放给她听。放歌时，单击聊天窗口下面的“放歌给对方听”按钮，便能将自己电脑上正在播放的歌曲共享给阿月听，这样感觉两人就像坐在咖啡厅中一边听音乐一边聊天一样惬意。

4.与好友视频

阿月被小武的音乐感动了，仿佛又回到从前，此时小武决定和阿月进行视频聊天。用鼠标双击聊天窗口上端的摄像头按钮，弹出一个下拉菜单，选择“超级视频”，进入视频连接状态，当对方单击“接受”后小武就可以同阿月MM视频聊天了（如图5）。在此勾选“语音”复选框，这样便可在视频聊天的同时进行语音对话了。此外，QQ还提供画中画、全屏视频、放大视频窗口等功能，这样能更清楚地看到阿月的视频。使用时单击对方视频窗口上面的下拉菜单按钮，选择“放大视频窗口”命令，就可以看到对方的视频窗口已经放大。退出视频聊天时，我们可以直接关闭聊天窗口，也可以在视频菜单中选择“关闭视频聊天”命令退出。

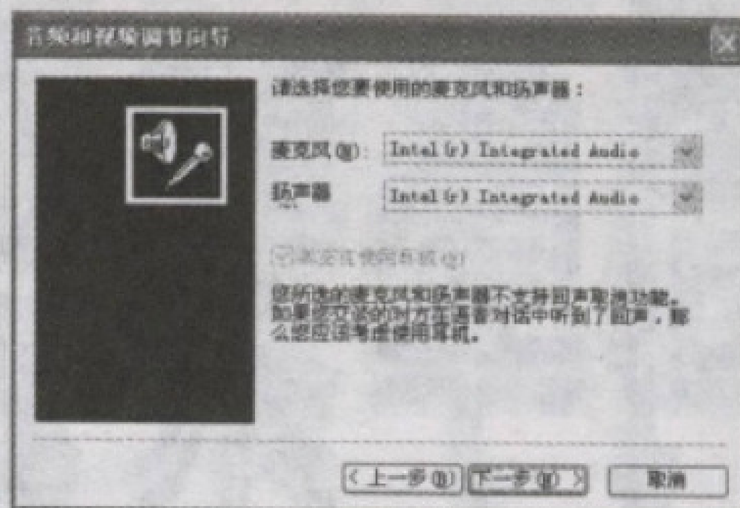

图5

二、MSN也能联系同学

小武一口气在QQ上联系了4个同学，这几个同学都积极地“响应”小武的号召，答应准时参加聚会。可是事情并非如此顺利，剩下的几个同学始终没有在QQ上露面，这下可急坏了小武，于是向荣荣诉苦。荣荣说阿宽他们单位QQ无法登录，最近看他经常活动在MSN上，于是小武向荣荣索取了阿宽的MSN地址后，在MSN上单击“添加联系人”按钮，将阿宽加入了自己的MSN好友中。没多长时间便看到阿宽登录，化为“披着羊皮的狼”，这匹“狼”真是让小武好找！

1.音、视频设置

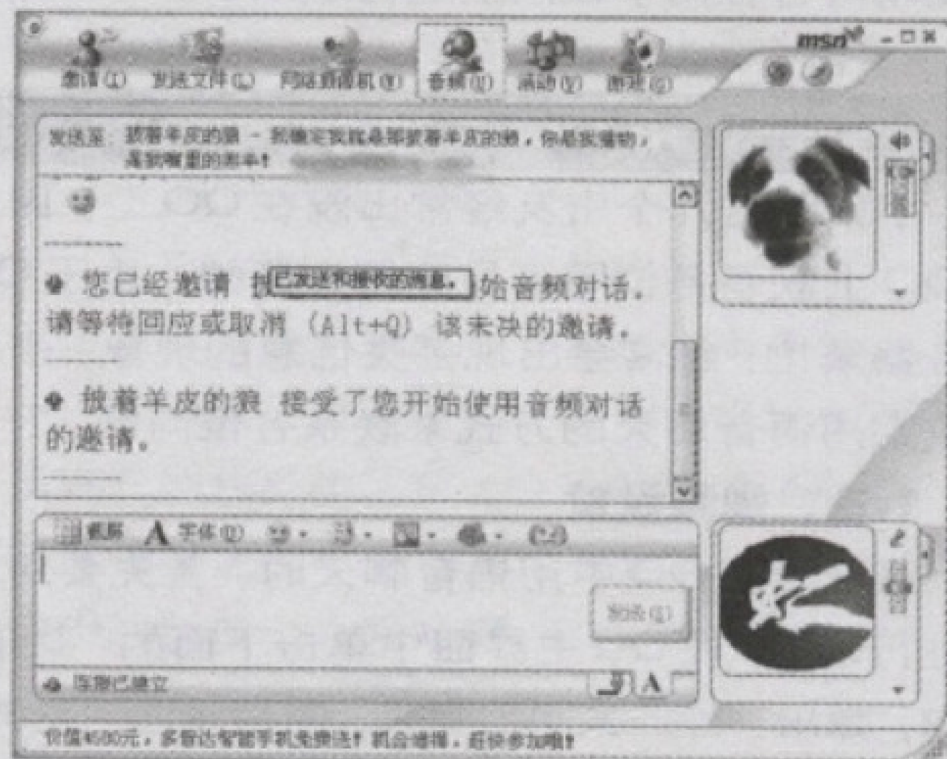
联系上阿宽后小武便决定开始和他语音聊天。单击“工具”菜单下的“音/视频调节向导”，打开“音/视频调节向导”对话框，单击下一步后进入“选择麦克风和扬声器”界面（如图6），选择后单击“下一步”按钮，进入到扬声器测试界面，在此单击“测试扬声器”按钮，我们便可听到音箱中传来测试声音，此时可根据需要来调节音量。单击“下一步”按钮，进入“麦克风”测试界面，对着麦克风说上一段话后即可退出测试向导，至此测试结束。


图6

小武提示：在MSN上装摄像头时，也要对视频进行设置，设置时在主界面中点击“工具”菜单中的“摄像头设置”命令，随后弹出一个“网络相机设置”对话框。在此我们可以对图像的明亮度、对比度等参数进行调节。

2.在MSN中与同学语聊

与阿宽在MSN中语聊时，首先用鼠标右键单击MSN中的头像，在弹出的右键菜单中选择“音/视频”→“开始音频对话”即可。这时会给对方发送一条邀请音频的对话信息，当阿宽单击“接受”后，小武就可以在MSN中和阿宽进行语音聊


图7

天了（如图7）。在MSN中聊天时我们可以非常方便地调节麦克风和话筒的音量，这样便于我们选择最佳的聊天音量。

小武提示：和对方进行语音聊天时，除了上面的进入方式外，我们可以在与对方聊天的窗口中单击“音频”按钮，即可快速进入到语音聊天状态。

3.在MSN上视频

在MSN上视频时单击聊天窗口上方的“视频”按钮，在弹出的聊天窗口中，MSN会向对方发送一个视频请求，当对方同意和你进行视频聊天时，我们就可以与MM面对面进行聊天了（如图8）。

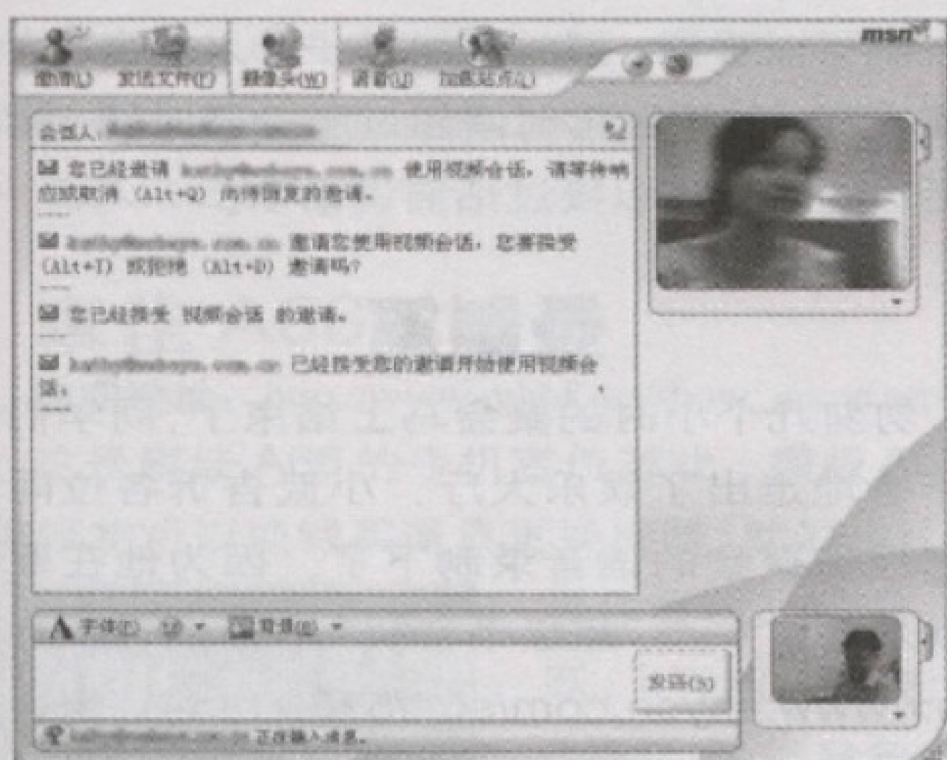


图8

三、UC上的同学也不能丢

小武在UC上也有很多同学，于是又追到UC上进行联络，在UC上使用语音时，也需要进行设置。单击“主菜单”→“系统设置”，随后选择“音频设置”，进入音频设置窗口（如图9），在此

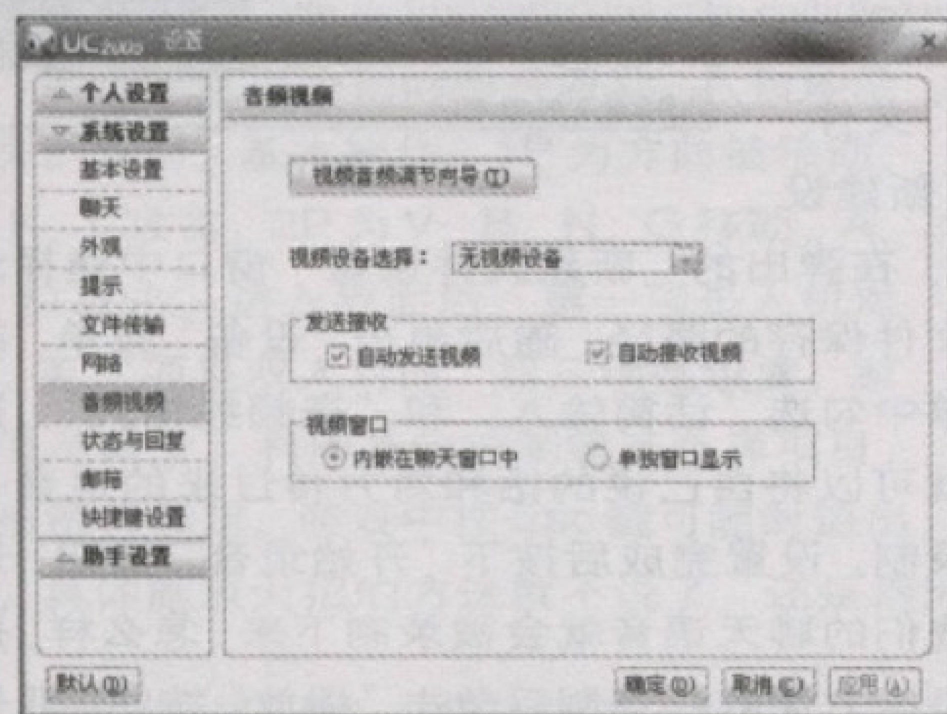


图9

我们可以对“静音测试”“话音增益”“话音音频”等项进行设置。单击“音频调节向导”按钮，弹出一个“音频调节向导”，在该向导中我们还可以对电脑上连接的麦克风和扬声器进行设置。切换到“视频”选项中，在此对视频的发生接收和视频图像的大小进行相应设置。随后单击该界面中的“呼叫”按钮与对方进行连接，当对方选择了“接听”，我们即可对着麦克风进行说话，这时屏幕上方将显示出对方的视频（如图10）。

小武提示：除了以上3款软件提供了优秀的语音功能外，网易的POPO软件也有超级语音功能，从设置和使用上都与上述软件类似，在此不再赘述。

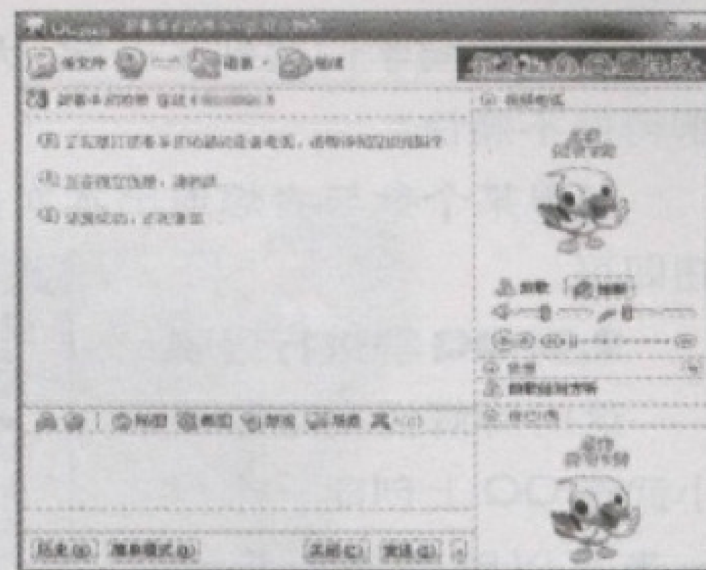


图10

聚会篇

一周后……

时间过得真快，转眼聚会的日期到了，他早早地就坐在电脑前，悠闲地泡上一杯咖啡，等待着各位同学的到来。小武刚坐稳不久，便看到阿月等几个同学也相继在QQ上现身。呵呵，还等什么，赶紧和他们联系。

一、在QQ中聚会

QQ最新版本中增强了视频和语音聊天功能，尤其在多人语音聊天功能上表现得更加突出，这样有助于网上聚会的顺利进行。QQ除了能和多个好友同时语音群聊外，程序还支持群聊放歌功能，这样我们可以在和多个好友聊天的同时，为其他好友放歌，让志同道合的好友共享优美的旋律。

1.多人聊天

小武用鼠标双击QQ上阿月的头像，弹出一个聊天窗口，在该窗口中单击上面的“音/视频聊天”按钮，在弹出的下拉菜单中选择“多人超级语音”项，弹出一个“发起多人语音”对话框（如图11），在该对话框右侧好友列表窗口中勾选需要群聊的好友，选择后单击“确定”按钮，QQ便开始呼叫选中的同学。当各位同学点选了“接通对话”按钮后，我们就可以在多人语音对话框中进行语音聊天了（如图12）。

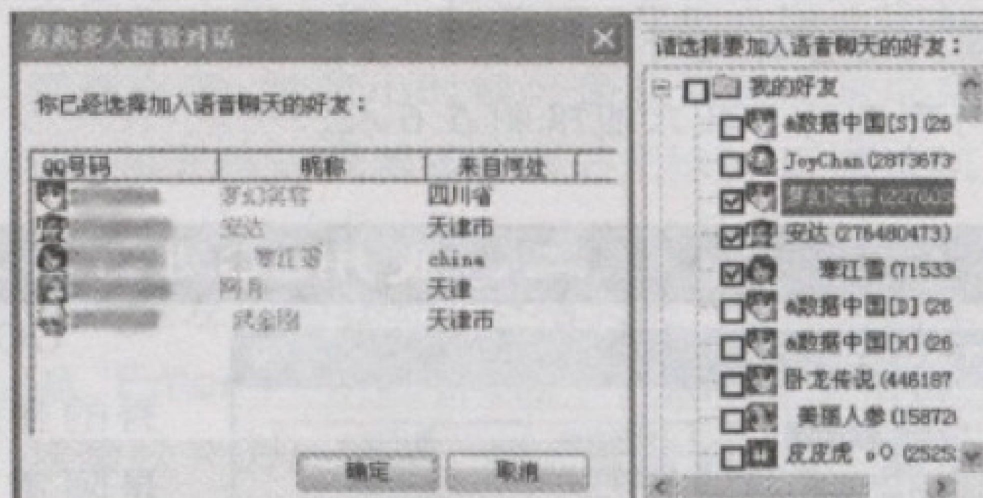


图11

小武提示：和QQ一对一语音聊天一样，该聊天窗口也提供了给好友放歌、暂时禁用麦克风、调节音量等功能，这样可以为语音聊天增添很多气氛，也可以方便我们对语音聊天的控制。

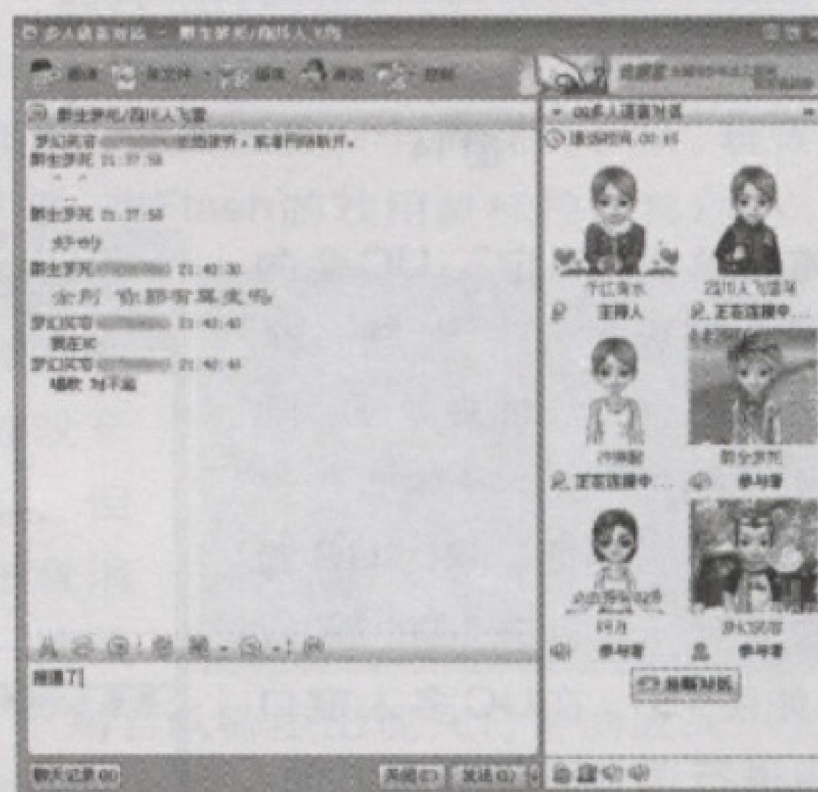


图12

我们在语音聊天对话框中看到小武个性图片下面标有主持人的字样，而其他几个语音的用户都标有参与者。这说明该多人语音对话框是小武创建的，小武有取消该语音对话框、邀请其他用户加入的权限，而其他用户只有参与语音聊天的权限。当QQ上有其他同学登录时，作为主持人的小武可以将他邀请到该多人语音对话框中进行语音聊天。邀请时单击多人语音聊天窗口上的“邀请”按钮，在弹出的“发起多人语音”对话框中，勾选需要邀请的用户，这样被邀请的用户就会添加到多人语音窗口参与聊天了。经过小武半天的折腾，终于将

多年未见的同学们凑到了一起，大家在多人对话框中你一言我一语聊得好不痛快！

如果某个参与者想退出本次多人语音聊天，单击"断开通话"按钮即可。

2.到QQ群进行语聊

这时辉辉提出建议，让小武在QQ上创建一个群，一来可以随时进行语聊，二来可以方便以后各位同学间的沟通。小武感觉辉辉的提议非常棒，于是退出多人聊天，开始为大伙创建群。将所有的本班同学添加到新群中，随后在群列表中打开该群聊天窗口，单击窗口上面的"多人语音"按钮，弹出一个好友选择列表，在此勾选需要聊天的用户，随后单击"提交"按钮，QQ便开始呼叫需要聊天的用户。接下来打开"群内多人语音对话框"（如图13），这样就可以和群中的同学们进行聊天了。

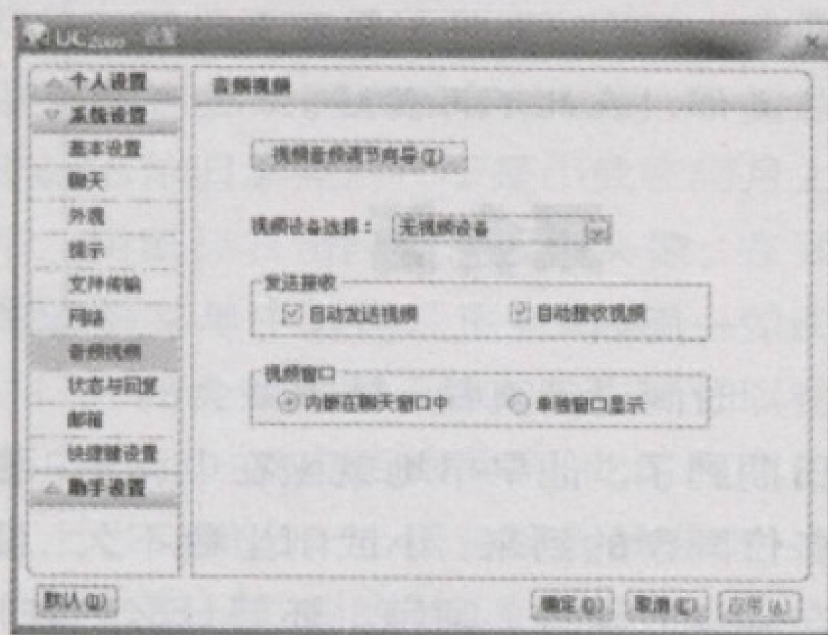


图13

小武提示： 在QQ上使用语音聊天室，人数是有限制的，一个多人语音聊天对话框只能容纳8人同时语音，而在群中同时进行群内聊天的人数只能限制在6人。

二、我用UC进行群聊

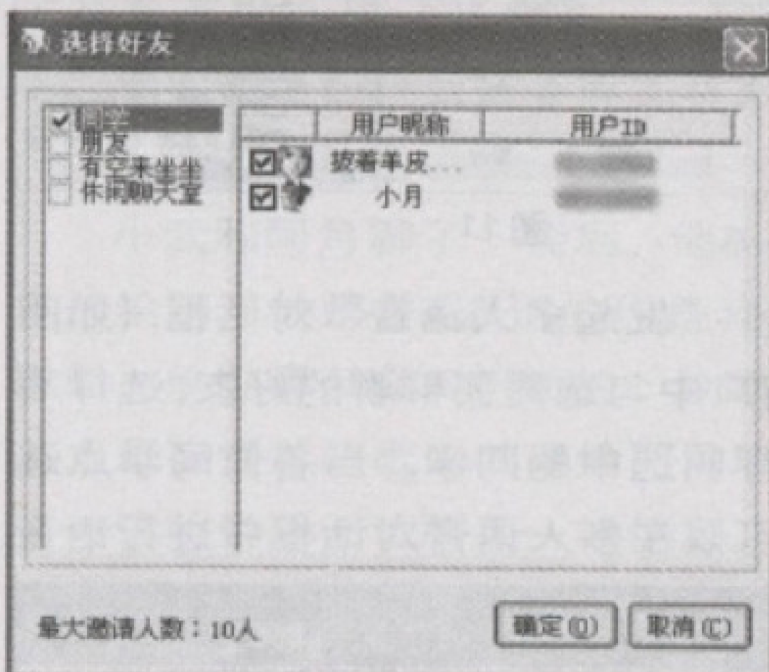


图14

UC也提供了一个非常优秀的多人语音聊天功能，于是阿宽决定登录到UC上和小武、小胖、辉辉语聊。

在UC中进行多人语聊时，首先在UC的主界面单击鼠标右键弹出一个快捷菜单，选择其中的"多人世界"，然后选择我们想要语音聊天的好友，在右侧勾选多人聊天的类型，如同学等（如图14）。随后单击"确定"，UC会向要求聊天的用户发送一个请求信息，当对方单击"同意"按钮时，会将其加入进行群聊的界面，同时UC自动创建一个群聊的窗口（如图15）。在UC多人窗口中进行语音聊天非常方便，只要勾选右侧窗口中的"参加语音聊天"复选框，这样就可以和好友进行多人语聊了。

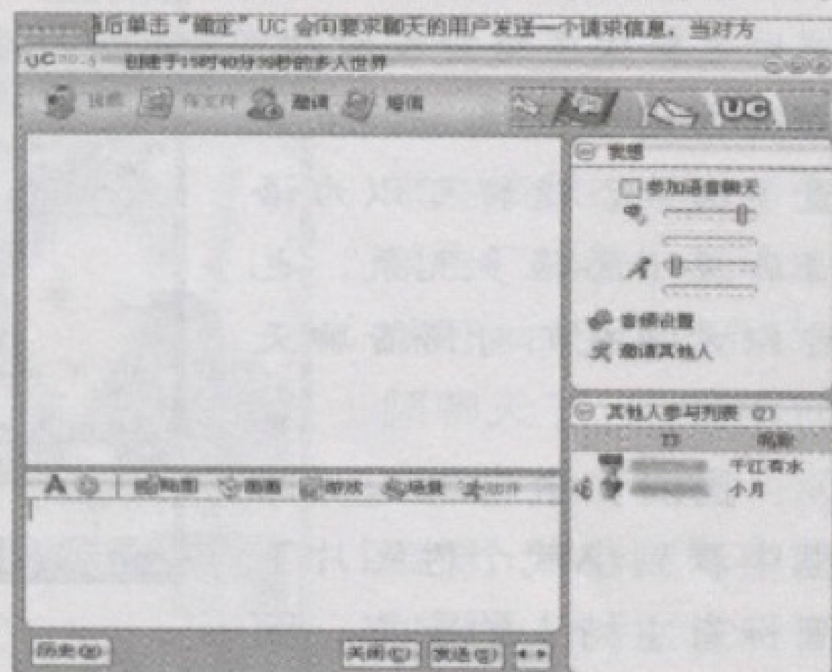


图15

小武提示： 群聊中邀请的总人数被控制在10人之内，不过这一点要优于QQ的8人聊天。

三、到语音聊天室去K歌

小武看看表转眼两个小时过去了，于是他将各位同学从分组语聊群中拉回到QQ的多人语音中。随后小武启动"放歌给对方听"功能给各位播放了"有空来坐坐"，顿时将气氛推向了高潮。小武本想结束这次聚会，可是辉辉提议唱会儿歌再走，众人纷纷赞同。看到各位兴致高涨，小武哪敢怠慢，于是在UC主界面单击"语聊"按钮，进入UC娱乐大厅，为同学们寻找到了一个能唱歌的大厅。

要在聊天室唱歌说话，我们先要点击"抢麦"按钮，单击该大厅左侧下面的"抢麦"按钮，这样你便排到了麦序列表中了，当有人在讲话时麦序窗口会显示该用户剩余时间。当麦序列表中排在前面的用户说话完毕后就可以轮到你来唱歌了。默认为广播式聊天，也就是一个人说话，所有人都可以听到。同时只能有一个人发言，大家轮流进行。如果发言时间超过服务器时间，排在你后边的人就可以接过话筒讲话了。

录制篇

匆匆几个小时的聚会马上结束了，同学们依依不舍地走出了娱乐大厅，小武告诉各位同学他已经将聚会的语音录制下了，因为他在聚会前就准备了一个"超级录音机"工具（下载地址：http://www.skycn.com/soft/5736.html），用这个工具可非常方便地将聚会现场的声音录制下来。"超级录音机"可以录制MP3和WAV两种格式的音频文件（如图16），在程序的工具栏中有一个MP3和WAV切换按钮，通过这个按钮，我们可以选择需要录制音乐的格式。随后单击"文件"→"新建设置"，在弹出的"新建文件设置"窗口中选择录制文件保存的路径。随后单击"设备"菜单，在菜单中勾选"话筒输入"和"音频线输入"，这样就可以将自己说的话和对方传过来的语音一起录制。设置完成后按下"开始录音"按钮，这样我们的聊天语音就会被录制下来，怎么样，是不是挺方便的？录制后单击"播放"按钮，我们可以对录制效果进行试听。如果你想删除某一段声音，可以用"删除位置之前的所有内容""删除位置之后的所有内容"按钮对多余的内容进行删减，随后单击"文件"→"另存为"，输入一个文件名。这样，聊天语音就会被录制下来，以后可启动Windows Media Player等播放工具对录音文件进行播放。

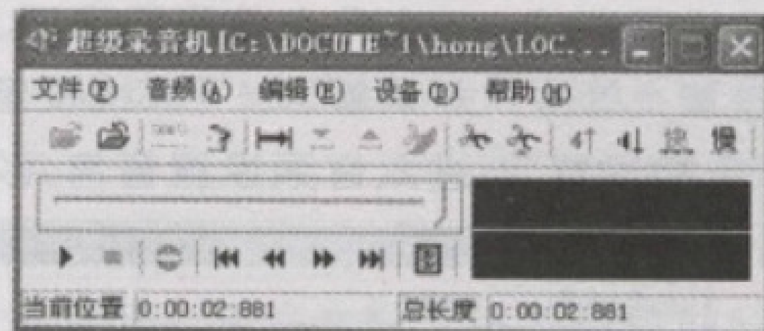


图16

同学们听说小武将聊天语音录制下来，纷纷让他将录制的文件传给自己，这下小武又该忙活一阵了。



■青岛 废话篓子

小憩系列

在快节奏的生活当中，大家的工作学习也非常紧张，所以，经常放松一下对身心也是有益的。在小憩的同时，许多人喜欢玩游戏来缓解压力。如果不喜欢那种动辄上GB且消耗资源巨大的游戏，那么就跟笔者来一次休闲之旅吧。

康佳 A66

游戏地址： http://www.mhhf.net/show_game.asp?id=19

这是康佳A66的手机宣传游戏，横版ACT，过关后带有商店系统，收集怪物可以换钱买道具更换皮肤，武器也比较多，是个不错的小游戏。



操作方法：A、D、W、S移动，J攻击，K跳跃，L吸收，I闪光；数字键：1飞镖，2手枪，3拳套，4能量条，5电池充电，SPACE键暂停。值得注意的是“闪光”和“吸收”两个技能，当怪物血剩10%左右时，才可以用闪光将其闪晕，之后按吸收键收服怪物。不过，经过笔者测试，闪光功能会损失一丝生命值，不要乱闪啊。

格斗美少女

游戏地址： http://gamedemo.sina.com.cn/littlegame/Qoh98_1027.zip



这是一款很不错的格斗游戏，人物都是可爱的MM。基本操作：1P为方向键移动，J、K、L攻击；2P为V、B、N、G移动，A、S、D攻击。进入界面后，第一项是人机对战，第二项是双人对战，第三项是设置，第四项是退出。利用方向控制键来选择项目，攻击键为确定。游戏中按Esc键可随时退出，通过组合键还可以施放大招，具体施放大招的方法就不说了，还是请大家自己摸索吧。

暴力摩托 v2002 汉化正式版

游戏地址： http://download.enet.com.cn/speed/toftp.php?fname=080612003071501



这是一款竞速类游戏，游戏中方向键控制摩托车的行驶，空格键是用拳头打人，回车键是用脚踢人，玩家可以去干扰对方，使其落后于你，即使是警察，也可以对他踢上一脚。但是一旦被他们捉住了，那可就GAME OVER啦！当然，这只是游戏，现实生活中不管是骑车或是开车都要中规中矩，好好遵守交通规则才对。另外，汉化作者已经编写了详细的秘笈、技巧以及可能出现的兼容性问题的解决方案。骑上摩托车向终点冲刺吧！

超级索尼克

游戏地址： http://www.4399.com/flash/1215.htm



索尼克大家都应该很熟悉了，不管是游戏或是动画片都有过它的身影，如今它再次和大家一起游戏，我想大家一定都很高兴吧。笔者小时候可是非常喜欢索尼克的，每天按时收看《音速三兄妹》，玩游戏机也要玩索尼克的游戏。该游戏的操作方法：方向键左右为移动，空格为跳，暂停为回车键“Enter”；先按方向键下，然后按空格键，接着松开方向键下，就会变成滚球状。尽情地飞奔吧！

星际小蜜蜂

游戏地址： http://www.4399.com/flash/3.htm

相信这个游戏大家已经耳熟能详，这是根据FC经典飞行射击游戏“大蜜蜂”改成的Flash版，看到这个游戏，笔者仿佛回到了10年前，手里握着一个游戏机手柄，玩得不亦乐乎。该Flash游戏用鼠标控制移动，点击鼠标左键瞄准敌人射击。游戏非常简单，但是要注意消灭第一批敌人后，不知会从哪里出现飞行中的敌人，小心不要被撞到哦。



玩得过瘾吗？休息了那么长时间，该做正事了。但是要记住，一张一弛是文武之道，在工作学习之余别忘了适当地休息片刻。当然了，以上介绍的仅仅是游戏，一定不要沉迷其中。游戏只是一种娱乐、一种消遣，平日小憩之时，玩一玩还是可以的，不过依然要以工作、学业为重才是。



3DMark05 SE
3DMARK06 重装上阵

■晶合实验室 魔之左手、别理我

3DMark06作为FutureMark最新的一款Direct 3D性能测试软件，在推出时间上让人有些吃惊。因为自从3DMark2001之后，3DMark系列2年一次的升级似乎已经成了惯例，那么这次相隔仅仅一年多点的时间，FutureMark究竟有怎样的改变，又将引起怎样的争论呢？先让我们来深入了解一下3DMark06吧。

3DMARK06 简介

3DMark06仍然是一款纯DirectX 9测试工具，乍看起来似乎和3DMark05没什么区别，甚至连测试场景都基本一致，这让人不禁想起了3DMark2001的升级版3DMark2001 SE。不过3DMark05和06之间的差别却远远大于3DMark2001和3DMark2001 SE。3DMark06引入的SM3.0技术及其应用，让其测试画面无论真实感还是华丽程度上都远远超过3DMark05。这对显卡的性能要求有了明显的提升，目前的主流显卡测试成绩都有明显下降。

另外3DMark06还提供了很多新技术的测试，而对SM3.0的支持方式又一次引起了争论。与过去的3DMark2001/03类似，3DMark06的测试场景分为两种，支持SM2.0的显卡只能执行其中的部分场景测试，而无法执行的部分当然会影响到3DMark的整体得分。而这种影响直接造成了ATI的RADEON X800/850等高速显卡的3DMark06分数偏低。

3DMark06提供的新测试包括：

- HDR（高动态范围）渲染
- 复杂的HDR后处理
- 针对所有物体的动态soft shadows
- 水面着色（有HDR折射，HDR反射，雾化深度和Gerstner wave功能）
- 异类雾化
- 大气光线散射
- 真实天空模型（添加云层混合）
- 针对大多数材质的Strauss光照模型
- 针对部分物体的表面下散射
- 纹理和normal map（法线贴图）尺寸从1024×1024到2048×2048
- 大约540万三角形和880万顶点的场景测试

可以看到，3DMark06新增的测试实际上就是支持SM3.0的显示芯片所重点宣传的特性，FutureMark推出这个版本的目的是为了针对NVIDIA和ATI的新型显卡。或许可以理解为FutureMark是为了弥补3DMark05不能全面测试同年推出的GeForce6系列SM3.0特效的遗憾（当时3DMark05对SM3.0的支持，也仅限于允许使用这一技术处理那些SM2.0图像。在3DMark05中，SM3.0技术正像ATI所宣称的那样“只是不同的算法而已”）。

不过随着FarCry 1.3、《帝国时代III》、SAM2、Call of Duty 2、《半条命2——失落的海岸》等支持SM3.0技术的大作逐渐面世，SM3.0营造的真实又炫目的效果给玩家留下了非常深刻的印象，这时针对SM3.0能力的测试软件就显得更重要了。

在3DMark06中，SM3.0被提升到非常重要的地位。4个图形测试场景中的两个场景：“Canyon Flight”和“Deep Freeze”都要求显卡必须硬件支持SM3.0技术，否则只能执行基于SM2.0的前两个图形测试场景和处理器测试。对于仅支持SM2.0的显卡来说，就像过去只支持DirectX 8的显卡在3DMark03中一样无奈——即使拥有再高的运算速度，成绩也难

SM2.0 vs SM3.0

插文

如果说3DMark05还只是对SM3.0小试牛刀的话，那么3DMark06则是全面地对SM3.0显卡进行性能压榨，而那些SM2.0/2.0b显卡则面临“不公正测试”的尴尬，作为热点单词，Shader Model（简称SM）为何具有这样大的影响力呢？

Shader Model是微软在DirectX 9中提供的一种绘图技术，它分为Pixel Shader（像素渲染）和Vertex Shader（顶点渲染）两个部分，不同版本的DirectX9，Shader Modal版本也不一样（在这里就不再唠叨早期DirectX与Pixel Shader的历史了），具有里程碑的版本包括SM2.0、SM2.0b和SM3.0，它们分别对应DirectX 9.0、DirectX 9.0b以及DirectX 9.0c，其Pixel Shader的技术规格差异较大，因此是大众的关注焦点。

细心的读者一定可以看出，PS3.0相对PS2.0的改进主要是放宽了指令限制以及提高寄存器数量，特效方面并没有大动作，相信大家一定嘀咕，那这有啥意思？意义当然是有的，不过更多的是针对游戏程序设计员，SM3.0将他们从繁重的代码编写中部分地解脱出来，而且游戏的执行效率也得到提高，通俗的说，编游戏比以前容易了，以后我们面前会出现越来越多的SM3.0游戏，为适应这一趋势，无论是显卡制造还是测试软件，都必须积极跟进。

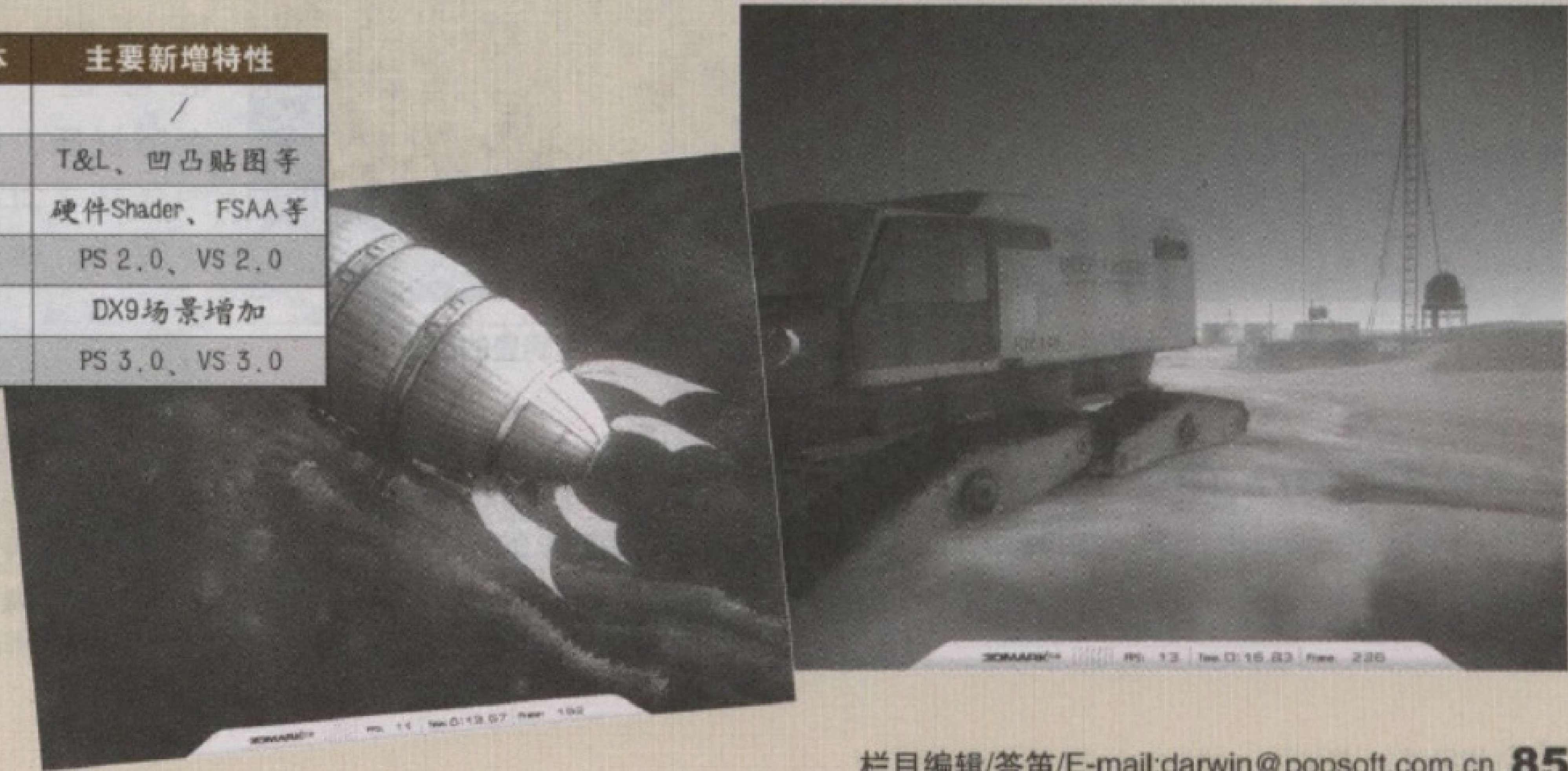
规格	PS2.0	PS2.0b	PS3.0
浮点精度FP32	X	X	✓
独立纹理限制 Dependant Texture Limit	4	4	No Limit
纹理指令限制 Texture Instruction Limit	32	Unlimited	Unlimited
位置寄存器 Position Register	X	X	✓
指令槽Instruction Slots	32+64	512	≥512
执行指令长度 Executed Instructions	32+64	512	≥65535
带换寄存器 Interpolated Registers	2+8	2+8	10
指令推断 Instruction Predication	X	X	✓
Index Input Registers	X	X	✓
变量寄存器 Temp Registers	12	32	32
常量寄存器 Constant Registers	32	32	224
Arbitrary Swizzling	X	X	✓
梯度指令 Gradient Instructions	X	X	✓
循环寄存器 Loop Count Register	X	X	✓
面寄存器Face Register (2Xsided Lighting)	X	X	✓
动态流控制 Dynamic Flow Control	X	X	24

另一个和SM3.0颇有关联的是HDR，是High-Dynamic Range（高动态范围），它在3DMark06中也是重头戏，所谓（光照的）动态范围，简单的说，就是同一场景我们能看到最亮和最暗之间的范围，动态范围越高细节越多，画面质量也越高。要实现HDR并不太困难，实际上SM2.0也可以做到，但它对资源的消耗特别大，往往只有依靠高效的SM3.0，它才具有实用性。

另外一些借助SM3.0技术达到实用效果的还有下表面反射、柔和阴影、全局照明（Glodal illumination）等。下表面反射技术可用于表现逼真的半透明效果，柔和阴影技术可使阴影边缘变得柔和，而非其他部分所要求的清晰边缘，更加符合现实，全局照明则可在实时渲染中完成复杂的光照运算。

3DMark系列回顾

版本/特性	DirectX版本	主要新增特性
3DMark99（Max）	6.0（6.1）	/
3DMark2000	7.0	T&L、凹凸贴图等
3DMark2001（SE）	8.0（8.1）	硬件Shader、FSAA等
3DMark03	9.0	PS 2.0、VS 2.0
3DMark05	9.0	DX9场景增加
3DMark06	9.0C	PS 3.0、VS 3.0



以和支持SM3.0的中端显卡抗衡。

这里要说明的是，从本质上讲，SM3.0和SM2.0的区别确实只是增强了运算能力，并没有直接带来游戏画面的改善，真正让玩家感到改变的是借助更强更灵活的运算能力开发出的一些特效，例如柔和阴影、高动态光影效果（HDR）、表面下折射效果等（对比截图详见第26页彩图）。

当然，在SM3.0游戏中，HDR与柔和阴影也是最引人注目的图像效果，它们也是GeForce6/7系列和RADEON X1000系列的宣传重点，所以在两个SM3.0测试中这一技术及其相关能力成为场景设计的重点。

3DMark06为了模拟真正的游戏场景，同样采用了先进的物理引擎，3DMark06中使用了Ageia公司的物理引擎。此公司在国内玩家中并不出名，不过它在2005年展出的新概念PhysX物理加速芯片（PPU）却引起了相当大的关注。在执行3D程序时，PPU可替代处理器进行大量物理效果运算，将处理器解放出来去处理剧情等任务。因此PPU很可能成为未来3D玩家用来和高端显示芯片搭配的标准配置。Ageia为FutureMark提供的物理引擎当然也有一定的超前性，在CPU测试中，我们可以看到有大量尘土和爆炸烟雾效果的场景，这对处理器是何等严峻的考验。

3DMARK06 场景介绍

1.SM2.0 Graphics Test 1: Return to Proxycon

这个场景其实就是3DMark05第一个场景的强化版。这一场景主要用于测试FPS游戏性能，其中包含很多这种游戏的特性，例如大量的室内战斗、数量较多的动态模型（机器人或玩家）、较多的光源和曳光、小型爆炸效果、物体互动等。与3DMark05的同样场景相比，新的Return to Proxycon场景有了本质变化，例如登陆艇、太空船码头的光源数量和效果就明显强于3DMark05。




登陆艇内部的光影效果差别很大，3DMark05（右）中昏暗的灯光让人难以辨别细节

3DMark06中这一场景大量采用了Blinn-Phong渲染（一种简易的镜面反射模型）来表现金属材料的质感，在码头的天花板上有多个光源，但多数来自上方或后部，只有一个方向性的光源照射。此外有很多点光源作为照明，产生了大量阴影。走廊中采用了点光源投射阴影，使用1024×1024×6的立方硬件阴影贴图。整个场景总共使用26个光源、2个方向性照射光源和12个不重叠的阴影处理。




3DMark06（上）中巨型机械的表面材质和投影也有很大的进步

由于Return to Proxycon场景是发生在太空站内部的战斗，因此有大量的金属机械和设施，甚至连墙壁地板都是金属材质，在这些物体表面，精细的贴图代替了3DMark05同样场景中单调的金属感，增加了锈迹和色彩等贴图，而在更真实复杂的光影效果映衬下，3DMark06的细节表现也更胜一筹。




无论物体表面的质感还是光影表现，3DMark06（左）都有非常明显的改进

2.SM2.0 Graphics Test 2 : Firefly Forest

Firefly Forest也同样在3DMark05中就出现了，在夜晚的森林中，发光的精灵在飞舞中，带来了大量复杂的动态光影效果。在3DMark06的Firefly Forest中，有两个不同颜色的小精灵（光源）同时在森林中飞舞，复杂程度当然远

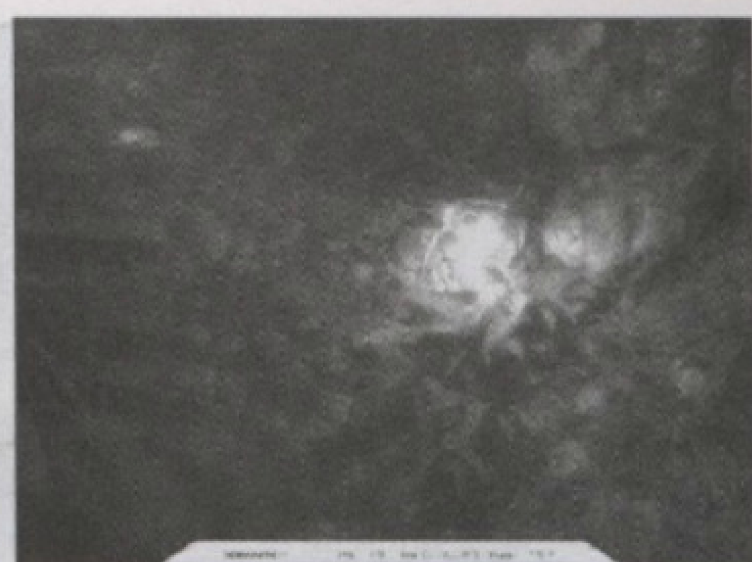
远高于一个动态光源的场景。林地中的花草、岩石和树木采用了漫发射、镜面贴图等特效。

夜空采用了光照散射渲染，而月亮则是方向性光源，精灵采用点光源阴影贴图，采用了1024×1024×6立方硬件处理的阴影贴图。



月光和夜空的散射效果





3.HDR/SM3.0 Graphics Test 1：Canyon Flight

3DMark05中的最后一个场景在当时就是最考验显卡能力，场景最华丽的测试之一，而现在又被升级为SM3.0测试场景。

作为室外白天场景，加上一直有水面作为背景，这个场景中的HDR、柔和阴影、下表面反射等SM3.0中最受关注的特效几乎一应俱全。水面不仅大量采用了HDR反射和折射效果，而且有明显的雾化效果。水的表面采用了2个卷曲的贴图和4个波浪效果的函数，雾气则采用了复合光照散射运算。



新增的一个镜头，水面效果更加真实，注意岸边水体下的水草和水体反射的高光





结束画面对比，HDR技术的效果非常明显（左为3DMark06）

场景中的飞艇和船员采用Strauss渲染，峡谷使用了3张彩色贴图、3张Normal贴图和Lambertian diffuse渲染。整个场景中只有一个单方向光源——太阳。

另外最明显的变化是3DMark06中巨龙的身体表面也有了更加精细的贴图，这条龙不再是一个“石像”，而是成为了非常艳丽的彩龙，同时船员的面部贴图也有了明显改进。





与3DMark06（上）相比，3DMark05的龙身体表面细节少得多，水面也没有眩光效果





3DMark06（左）中脸部细节很好，注意船员前方的甲板，其阴影效果也出色得多

4.HDR/SM3.0 Graphics Test 2：Deep Freeze

3DMark06中唯一新增游戏测试场景就是Deep Freeze（极度深寒），这一场景似乎是一个无人的极地考察站。在这样的冰雪世界之中，到处都是漫反射和镜面反射表面，HDR效果可以得到得到充分的体现，在这一场景中使用动



建筑物、雪堆和铁塔都采用了动态阴影，另外还可看到采用HDR技术的阳光效果

态阴影处理展示了从白天到黑夜各种物体的表现。



雪地的散射和反射效果非常明显，不过动态截图无法表现吹起的雪粒

场景中大量随风吹起的雪粒使用了Blinn-Phong渲染处理粒子效果，包括2个Normal map和1个Color map，使用粒子的重力和不同种类雾化效果。

场景中的天空部分采用比较简单的大气光源散射效果，日落时的天空由散射和镜面反射两种立方贴图的混合达成。场景的HDR的处理值在11左右，需要显卡有非常出色的浮点渲染能力。

5.CPU测试场景：Red Valley



可以看到其帧数，还不到1帧，显示则为0

相对于显卡测试场景，处理器测试的场景较为简单，这应该是一个外星基地大门及外围的山谷，画面中有很多烟雾和沙尘效果，这些处理大量消耗CPU资源，即使在640×480分辨率下，P4 XE 3.73GHz也只能提供不到1帧/秒的处理速度。新的处理器测试场景支持多线程、多核心处理器，在使用Pentium D处理器时速度有明显提升，不过同样需要显卡支持DirectX 9、完全支持SM2.0。

3DMark06的总成绩同样是对各个测试场景的成绩进行加成得到的，不过在这一版本中，总成绩中将考虑到CPU测试成绩，其中3个分项成绩的计算方式如下：

SM2.0测试得分=120×0.5×(第一个SM2.0测试帧数+第二个SM2.0测试帧数)
HDR/SM3.0测试得分=100×0.5×(第一个HDR/SM3.0测试帧数+第二个HDR/SM3.0测试帧数)
CPU测试得分=2500× (第一个CPU测试帧数×第二个SM2.0测试帧数的积开平方)

在计算总分时，需要明确这款显卡在SM2.0和SM3.0测试中的总体表现，因此还要对显示部分得分进行加权计算，而得到的显示部分测试总分才会被用于计算3DMark06的总体分数。

对于仅支持SM2.0的显卡来说，因为无法执行后两个显卡测试项目，因此其显卡部分测试得分为0.75×SM2.0测试得分

对于支持SM3.0的显卡来说，其显示部分得分为0.5×(SM2.0测试得分+HDR/SM3.0测试得分)

最后3DMark06总分=2.5×1.0÷[(1.7÷显示测试总分+0.3÷CPU测试得分)÷2]

可以看到CPU测试成绩相对来讲所占的权重并不高，不过因为考虑到了处理器速度，因此这款测试软件已经不再是单纯对显卡能力的测试，更加注重对整个系统游戏能力高低的评价。

3DMARK®06的其他功能

除基于实际应用的测试场景外，3DMark06专业版还提供了渲染能力和纹理处理能力的测试、画质分析、运行状态统计图表创建等专业工具；可导出结果到微软Excel并创建报告；测试结果在线比较等功能，还提供了基于CPU测试场景的小游戏，在显卡的参与下，它的图像精细度和流畅度都是老版本不可与之同日而语的，游戏的分数同样可以上传，与全球用户进行对比。

注：免费提供的版本取消了其中的部分功能，而商业版则增加了一些更加偏重商业应用的功能。



内置的小游戏，使用显卡加速后流畅度要远远好于CPU测试场景

配置

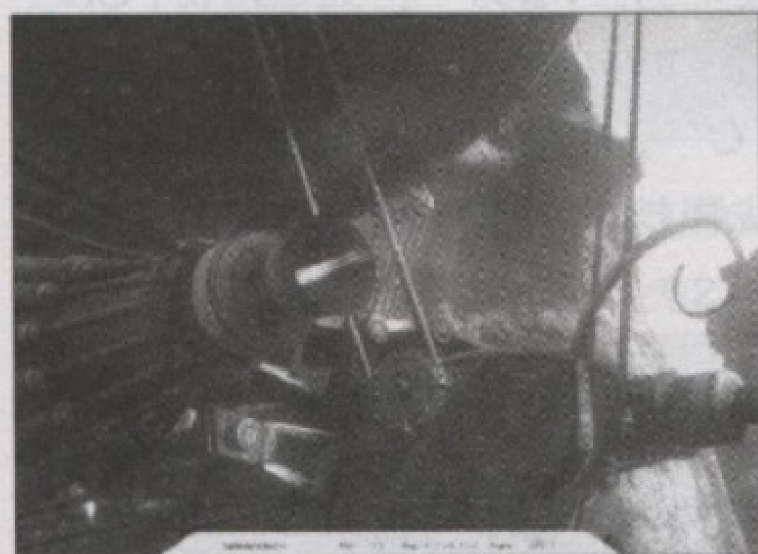
3DMark06的默认分辨率已经提升为1280×1024，当然用户也可选择较低分辨率，不过也说明目前玩家显示器的标准配置已经有了较大提升。3DMark06需要显卡完全支持硬件SM3.0技术，因此目前能执行全部测试的就只有NVIDIA的GeForce6/7系列和ATI的RADEON X1000系列，因此对于ATI的大部分用户来说，RADEON X800/X700/X300系列这些和GeForce6同时代的产品，尽管性能还算不错（除RADEON X300外），却无法支持3DMark06的所有测试场景，因此成绩明显偏低，这无疑让用户感到难以接受。不过3DMark06提供了SM2.0和SM3.0分数分开计算的设置，由于SM3.0和HDR场景与SM2.0的测试场景各自独立，使得在3DMark06中可以分开算分，由此可以看出一块显卡在SM2.0和SM3.0不同等级中的表现，在未来引入3DMark06进行测试后我们也将为读者提供总分、SM2.0、SM3.0和CPU测试成绩等多个数据，保证读者对产品性能的正确理解。

3DMark06仅支持DirectX 9兼容显卡，显卡需要支持Pixel Shader 2.0或更高，显存最好有256MB或更高；处理器最好选用主频2.5GHz以上的Intel处理器或相近性能的AMD处理器，内存应该达到1GB。3DMark06的安装文件达到了590MB，因此要求硬盘至少有1.5GB的空闲空间。操作系统最好是Windows XP SP2并安装最新补丁，需要安装DirectX 9.0c在2005年12月推出的最新版本。另外有部分功能需要IE6浏览器并安装最新升级补丁以及微软Excel 2000/XP/2003，而高级用户要使用参考光栅进行画质测试则需安排微软2005年12月份发布的DirectX 9.0c SDK。

当然，以上配置并非需要用户完全达到才能执行3DMark06，但要全面准确地进行3DMark测试，这些软硬件要求还是必要的。

关于3DMARK06的争论

和以前的3DMark版本一样，3DMark06也引起了不少争论，重点还是在它是否对两大显示芯片巨头之一提供了特别的支持。其实仅从其要求的HDR和ShaderModel 3.0来看，确实偏向于NVIDIA显示芯片，毕竟GeForce6系列已推出了接近两年，成为NVIDIA的绝对主流产品，而ATI的RADEON X1000系列则面世不久，还在推广阶段。不过SM3.0对游戏效果的影响确实非常明显，而且开始得到大量游戏厂商的支持，ATI在这方面的劣势有其自身的原因。



SM3.0使暗处的细节更丰富

我们通过两款显卡进行了对比测试，ATI的RADEON X800和RADEON X1600 Pro，两款分别支持SM2.0和SM3.0的显卡，在实际应用和3DMark06的测试中进行对比。

型号	RADEON X800	RADEON X1600 Pro（500MHz/1000MHz）
3DMark06	1479	1761
3DMark05	4653	4535
Half-Life 2	120.26	82.00
DOOM3	81.0	56.4

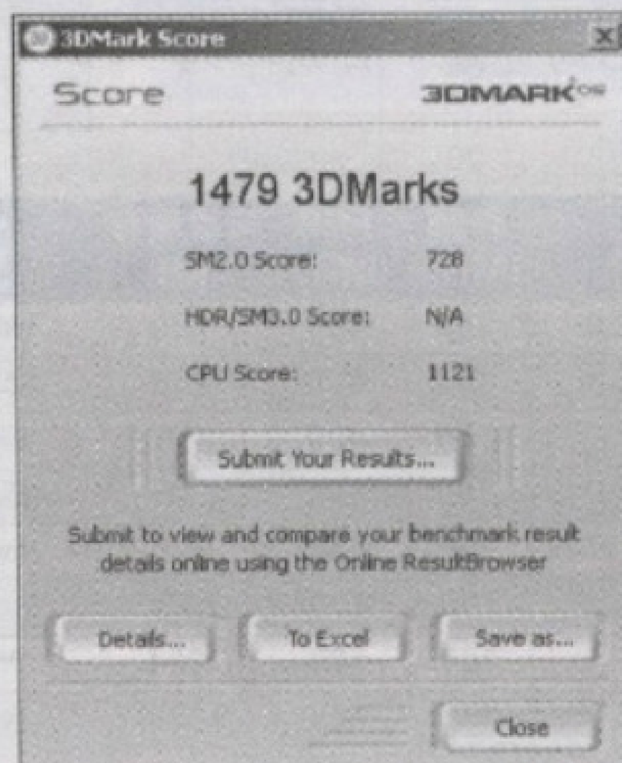
很明显，RADEON X800在除3DMark06外的所有测试中都表现得更出色，但因为不支持SM3.0而在3DMark06中以相当明显的差距败给了RADEON X1600 Pro。

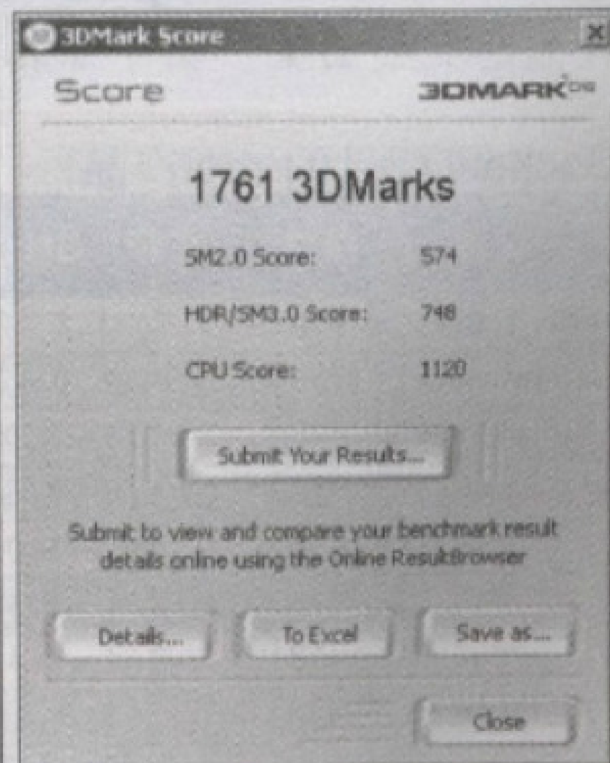
而3DMark06据称对ATI在RADEON X1000系列设计中强调的，作为SM3.0重要标志的DFC（Dinamic Flows Control，动态流控制）技术采用得比较少，且没有采用ATI独家拥有的HDR+AA技术。而24bit Surfaces等一些目前并不普及的技术却得到广泛应用，又让NVIDIA显示核心得到了更充分的发挥。因此，一些测试机构进行的3DMark06单项对比测试中，NVIDIA显卡芯片占有优势就很容易理解了。



CPU测试项目计入总分使3DMARK06不再是单纯的显卡测试软件

尽管存在着一些不足，但作为3D性能综合测试软件，3DMark06仍将是一款相当重要的显卡以及系统性能测试工具，不过其测试成绩，特别是总分确实有些片面，因此仍然不能完全取代3DMark05的地位，仅仅是一个补充。





RADEON X800和RADEON X1600 Pro的成绩，前者的SM2.0成绩明显较高

拨开迷雾看CPU

——近期主流CPU选购盘点

■四川 一居

CPU就像电脑的心脏，一直以来都是用户装机或升级时关注的焦点。自从Intel也宣布放弃以频率标称CPU的传统方法之后，CPU的命名和编号规则变得纷乱繁杂，加上AMD和Intel的CPU均有各种不同的核心代号、工艺和接口，令很多DIYer都无所适从。对于准备在近期购机或升级CPU的读者，下面的文章值得一看。

Intel篇

Intel目前在市场上销售的CPU主要有Socket478针和LGA 775（Socket T）两种接口的产品。

1.Socket478针产品

●赛扬4

市场上有两种赛扬4。一为2001年就已推出的“Willamette”核心赛扬（俗称“赛扬4”或“C4”）：采用0.18微米（180纳米）工艺，外频100MHz、前端总线频率（下文简称FSB）为400MHz，主频有1.7GHz/1.8GHz/2GHz，电压1.75V，二级缓存128kB，支持SSE指令集。

2002年推出的“Northwood”核心赛扬，采用了更先进的0.13微米工艺，外频100MHz、FSB为400MHz，主频有1.8GHz以及2～2.8GHz（以100MHz递增）等款，电压1.5V，二级缓存128kB，支持SSE、SSE2指令集。

○适合用户：

目前市场上的赛扬4大都是二手，价格在300～350元，二级缓存只有128kB是影响赛扬4性能的关键因素。由于赛扬D的发现，目前市场上的赛扬4已基本没有选用价值。就算主板不支持Prescott核心，在升级时也可优先考虑Willamette或Northwood核心的P4，故不推荐读者选用。

●Socket478针奔腾4

最早的Socket478针奔腾4采用Willamette核心，主频1.3GHz～2GHz，二级缓存为256kB。

后来的Northwood核心的奔腾4，基本特点与使用Northwood核心的赛扬4相同，但二级缓存增为512kB，有FSB分别为400/533/800MHz（外频100/133/200MHz）的产品。在具体称呼上，400MHz FSB，主频为1.6～2.8GHz（以200MHz递增）的“Northwood”核心奔腾4一般被称为“P4 A”；533MHz FSB，主频2.26～3.06GHz的产品被称为“P4 B”；800MHz FSB，主频为2.4～3.4GHz的则称为“P4 C”。前两者支持SSE、SSE2指令集，从P4 C产品开始支持超线程技术（简称HT）。

小知识

二级缓存（L2 Cache）是影响CPU性能的关键因素之一。CPU产品中，一级缓存的容量基本在4kB到20kB之间，二级缓存的容量则分为128kB、256kB、512kB、1MB、2MB等。一级缓存容量各产品之间相差不大，合理的提高二级缓存容量则是提高CPU性能的关键，128kB二级缓存的产品已明显落伍。二级缓存容量的提升是由CPU制造工艺决定的，容量增大必然导致CPU内部晶体管数的倍增，要在有限的CPU面积上集成更大的缓存，对制造工艺的要求也就越高。

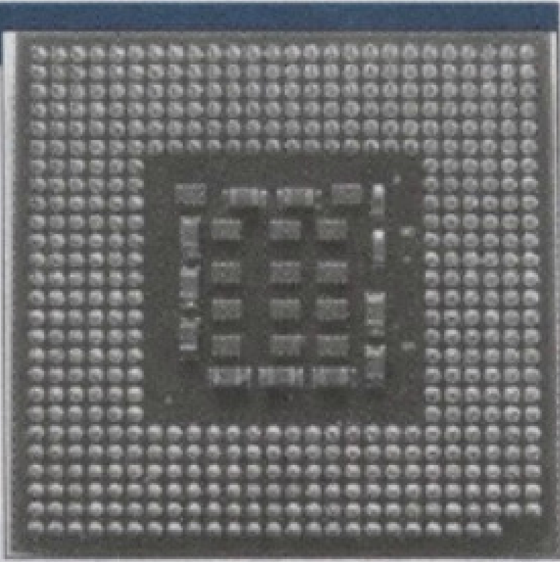
Socket478针的Intel产品

名称	接口	主频（GHz）	外频(MHz)	FSB (MHz)	二级缓存(KB)	核心	工艺(nm)	最高指令集	电压(V)
Willamette赛扬	478	1.7、1.8、2.0	100	400	128	Willamette	180	SSE	1.75
Northwood赛扬	478	1.8、2.0～2.8	100	400	128	Northwood	130	SSE2	1.5
Willamette奔4	478	1.3～2.0	100	400	256	Willamette	180	SSE	1.75
P4A	478	1.6～2.8	100	400	512	Northwood	130	SSE2	1.5
P4B	478	2.26～3.06	133	533	512	Northwood	130	SSE2	1.5
P4C	478	2.4～3.4	200	800	512	Northwood	130	SSE2、HT	1.5
P4E	478	2.8～3.4	200	800	1024	Prescott	90	SSE3、HT	1.4
P4（Prescott）	478	2.8	133	533	1024	Prescott	90	SSE3	1.4
赛扬D	478	2.13～3.2（赛扬D 310～350）	133	533	256	Prescott	90	SSE3	1.55
P4 EE	478	3.2～3.4	200	800	2048	Prestonia/Gallatin	130	SSE2、HT	1.5

○适合用户：

这几种产品目前市场上都有货，但早期产品多为二手，对于使用不支持Prescott核心处理器的老主板的用户，用来升级还是不错的。售价为535元的散装P4 1.8A和910元的散装P4 2.4C等产品，都是赛扬4用户升级的选择。

●奔腾4 E



奔腾4 E采用Prescott核心，0.09微米制造工艺，16kB一级缓存，1MB二级缓存，核心电压1.4V，支持SSE、SSE2、SSE3指令集。有FSB为533MHz（不支持超线程技术，2.4GHz和2.8GHz）和800MHz（支持超线程技术，2.8GHz、3.0GHz、3.2GHz和3.4GHz）两类产品。

采用Prescott核心、533MHz、不支持超线程技术的产品也被称为“P4 A”，但它的外频/FSB和主频为1.6～2.8GHz的“Northwood”核心的“P4A”不同。由于近期Intel推出了新的G1工艺Socket478接口的3.4GHz Pentium 4 E，让Socket478平台的“生命”得以延续。

○适合用户：

奔腾4 E适合采用Socket478主板的用户升级选用，不推荐新装机用户选用。常见产品有P4 3.0E（盒装，1350元）等。

●赛扬D



赛扬D（俗称“CD”）就是P4 E的简化产品，二级缓存缩减为256kB，前端总线533MHz，支持SEE3指令。主频2.13～3.2GHz，采用3XX命名，如“赛扬D 320”（实际频率为2.4GHz）等。

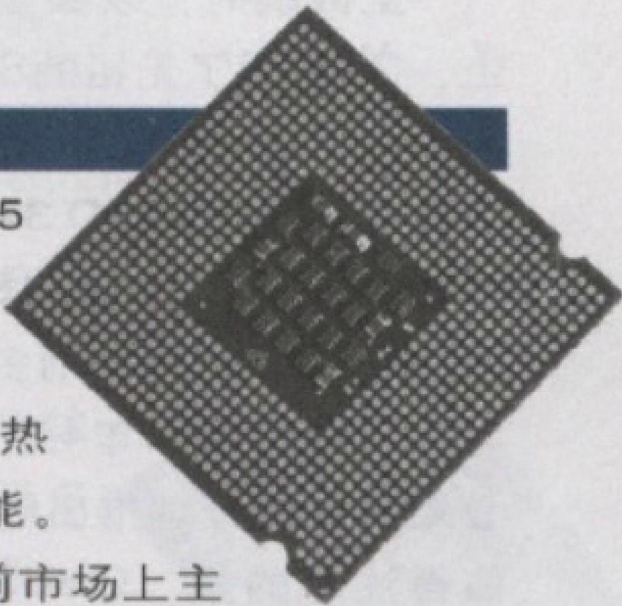
○适合用户：

赛扬D的整体性能远强于赛扬4，目前赛扬D 310（主频2.13GHz）产品报价是300元，赛扬D 315（主频2.26GHz）报价335元，很适合和300～500元的低价整合主板搭配，对于想以最少的钱组装一台电脑的用户较具吸引力。

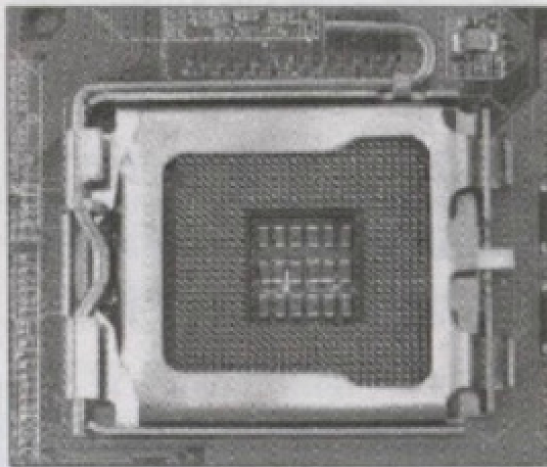
此外，市场上还有部分P4 EE（带三级缓存的至尊版，478和LGA 775接口的产品皆有）的产品，但一般用户很少选用，故本文就不再介绍。

2.LGA 775产品

●赛扬DJ和赛扬64



为了区别于赛扬D，LGA 775接口的赛扬D被称为“赛扬DJ”，赛扬DJ基本功能同CD，加入了硬件防病毒功能和CPU过热保护功能。



目前市场上主流的赛扬DJ是支持EM64T（Intel 64位技术）的产品，编号比非64位的产品要多加数字1，如326（2.53GHz）、331（2.66GHz）、336（2.8GHz）、341（2.93GHz）、346（3.06GHz）、351（3.2GHz）等款；均支持EIST省电技术和XD Bit防病毒技术。

在选购赛扬D系列产品时要注意，赛扬D系列有C0、D0、E0、G1几种版本的产品，英文排列越靠后的产品超频性越佳、发热量也更低，可优先选择，例如E0和G1的产品。

关于CPU核心——核心（Die）又称为内核，是CPU最重要的组成部分。CPU中心那块隆起的芯片就是核心（在Athlon XP等产品上可直观看到，但很多主流CPU为了保护核心外面都加了金属壳/盖），是由单晶硅以一定的生产工艺制造出来的，CPU所有的计算、接受/存储命令、处理数据都由核心执行。一般说来，一块采用新核心的产品往往比老的核心类型的产品具有更好的性能。不同CPU会采用不同核心，同一种核心也会有不

LGA 775的Intel主流产品

名称	接口	频率（MHz）	外频(MHz)	FSB(MHz)	二级缓存(KB)	核心	工艺(nm)	最高指令集	电压(V)
赛扬DJ	LGA775	2.53～3.06（赛扬D 325J～345J）	133	533	256	Prescott	90	SSE3	1.4
赛扬D EM64T	LGA775	赛扬D 326、331、336、341、346、351	133	533	256	Prescott	90	SSE3、EM64T	1.25～1.4
赛扬D（65nm）	LGA775	赛扬D 352、356等	133	533	512	Cedar Mill	65	SSE3、EM64T	1.34
P4E	LGA775	2.66～3.06	133	533	1024	Prescott	90	SSE3	1.4
P4E 5xx	LGA775	2.8～3.8（P4E 520～570）	200	800	1024	Prescott	90	SSE3、HT	1.4
P4E 5xxJ	LGA775	2.8～3.8（P4E 520J～570J）	200	800	1024	Prescott	90	SSE3、HT、EIST、XD	1.4
P4E 5xxJ（533FSB）	LGA775	2.66（P4E 505J）、2.8（P4E 511J）、2.93（P4E 515J）等	133	533	1024	Prescott	90	SSE3、HT、XD	1.4
P4E 5x1	LGA775	2.8～3.8（P4E 521、531～571）	200	800	1024	Prescott	90	SSE3、HT、EIST、XD、EM64T	1.4
P4E 6x0	LGA775	3～3.8（P4E 630～670）	200	800	2048	Prescott 2M	90	SSE3、HT、EIST、XD、EM64T	1.4
Pentium D	LGA775	2.8（P4E 820）、3（P4E 830）、3.2（P4E 840）	200	800	1024x2	Smithfield	90	SSE3、HT、EIST、XD、EM64T	1.4
130nm P4EE	LGA775	3.4、3.46	200/266	800/1066	2048	Gallatin	130	SSE2、HT	1.5
90nm P4EE	LGA775	3.72	266	1066	2048	Prescott 2M	90	SSE3、HT、EIST、XD、EM64T	1.4
Pentium EE	LGA775	840(2x3200)	200	800	2x1024	Smithfield	90	SSE3、HT、EIST、XD、EM64T	1.4
65nm Pentium D	LGA775	920（2800）、930、940、950	200	800	2x2048	Presler	65	同上	1.34

同改进版本（例如赛扬D核心就有C0、D0、E0、G1等几种版本），新核心或新版本会通过改进工艺（如0.13微米变成0.09微米）、核心电压、缓存大小、修正Bug、流水线架构和支持的指令集来改进CPU性能，让处理器性能更好。

至截稿时，改良型G1核心赛扬D已大量出现在市场上，G1采用了无铅的SLI（第二层互连）技术，LGA 775版加入了LAHF和SAHF两条新的EM64T指令。其中性价比最突出的是赛扬D 341+（散，2.93GHz，460元），它们的生产批号主要以SL8XX开头（G1核心），而以SL7XX开头的产品则多数是E0核心。

而预定2006年4月份亮相的65纳米工艺Cedar Mill核心处理器将分别推出Pentium 4与赛扬D系列两种版本。值得注意的是，Cedar Mill核心赛扬D处理器虽仍是533MHz FSB，但二级缓存将扩至512kB，将进一步加强其性能。据目前所知，Cedar Mill核心赛扬D处理器共有两款：352及356，核心频率分别为3.2GHz、3.33GHz。

○适合用户：

由于支持EM64T，所以价格差不多的赛扬64（赛扬D EM64T或赛扬D+）已基本在市场上取代赛扬DJ，目前64位CD 326+（盒）的报价为470元、341+（盒）的报价为515元，都是入门级用户的好选择。而随本期杂志上市时在市场上将出现65纳米的赛扬D，更值得关注与选购，随着制造工艺的提升，Cedar Mill核心赛扬D处理器功耗将有所减小，其超频能力自然更值得DIY一族关注。支持赛扬D的主流主板通过刷新BIOS便可支持65纳米赛扬D。

●奔腾4 5XX系列

奔腾4 5XX系列特性与Socket478接口的P4E相同，区别就是接口不同，命名采用类似“P4 5XX”方式，如目前P4 531+（盒）报价为1200元。其中P4 520J～570J等J字号产品还拥有硬件防病毒功能、支持EIST省电技术等。

在P4 5XX系列中有533MHz FSB不支持超线程的产品，如P4 505（2.66GHz，1M二级缓存）、515（2.93GHz）。此外，还有编号比非64位的产品要多加数字1的产品，如P4 506（散装，820元）、P4 511（盒装，970元）等，其特性与前者相同，但支持EM64T技术。

○适合用户：

具备64位功能的P4 5XX系列可作为主流用户的最佳选择。特别是像533MHz FSB的低主频产品，对于DIY用户的吸引力更高，这类产品的主要优势在于可超频空间大，很多此类产品都可轻松超到200MHz外频，从而大大提升性价比。

●奔腾4 6XX系列

奔腾4 6XX系列（Prescott 2M）是Intel支持EM64T 64位技术的产品，工作频率3.0～3.8GHz，具备2MB的二级缓存。支持EIST省电技术，支持XD Bit防病毒技术。

○适合用户：

在6XX中像P4 630（盒装，主频3.0GHz，1430元）这样的产品，其价格并不比5XX系列贵很多，对于游戏发烧友和平面设计类等专业用户的吸引力皆很大，值得选用。

●奔腾 D



“Pentium D”是不支持HT技术的核心代号为SmithField的双核心处理器，集成了两个1MB二级缓存的Prescott核心，两个核心在相同频率下同时运行，两个处理核心在共享芯片组存储界面的同时，可完全独立地完成各自的工作。

○适合用户：

奔腾D 2.8GHz产品被称为奔腾D 820，3.0GHz产品被称为奔腾D 830，目前820（盒）的报价在2000元左右，是高端用户的较好选择，但对于一般用户并不十分适用。

此外，Intel在双核产品中还有更高端的产品Pentium Extreme Edition（俗称Pentium EE）。Pentium EE在打开超线程技术的情况下，能模拟出另外两个逻辑处理器，从而成为“四核”系统，不过目前双核Pentium EE在消费级市场上并不多见。而全新的65纳米工艺双核版本，核心代号为Plesler，使用该核心的产品将包括奔腾D 950、940、930、920等以及Pentium EE处理器。国内预计在2006年第二季度上市，以全新的姿态迎战AMD Athlon 64 X2双核处理器。至于Intel Xeon这样的产品，由于专向服务器领域，故本文不再涉及。

AMD篇

AMD目前在市场上常见的产品有Socket754/939/940，以及早期的Socket462（Socket A）产品。

1.Socket462针产品

虽然Socket462的产品已从AMD的发展计划中淘汰，但目前市场上尚有少量Socket462闪龙（如Sempron 2400+，550元），以及大量二手Socket462产品存在。

○适合用户：

巴顿（Barton）之类核心的产品仍可作为一些升级用户的佳选。

2.Socket754针产品

ClawHammer和Newcastle核心的Athlon 64产品目前已处在淘汰的边缘，但AMD可能重新将Socket754接口作为未来与Socket M2过渡时高低搭配的架构，让

Socket754针的AMD产品

名称	核心	版本	频率（MHz）	外频（MHz）	HTT（MHz）	电压（V）	工艺（nm）	最高指令集	二级缓存（KB）
Athlon 64	ClawHammer	CG	2.0（Athlon 64 3200+）、2.2（Athlon 64 3400+）、2.4（Athlon 64 3700+）	200	800	1.4	130	SSE2、x86-64	1024
Athlon 64	ClawHammer-512	C0	1.8（Athlon 64 2800+）、2.0（Athlon 64 3000+）	200	800	1.4	130	SSE2、x86-64	512
Athlon 64	Newcastle	CG	2800+～3400+	200	800	1.5	130	SSE2、x86-64	512
Athlon 64	Venice	E6	2.0（Athlon 64 3000+）	200	800	1.4	90	SSE2、x86-64	512
Sempron	Oakville	D0	2600+～3300+	200	800	1.4	90	SSE2	128/256
Sempron	Paris	CG	3100+	200	800	1.5	130	SSE2	256
Sempron	Palermo	E3	2500+～3300+	200	800	1.4	90	SSE3	128/256
Sempron64	Palermo	E6	2500+～3400+	200	800	1.4	90	SSE3、x86-64	128/256

Socket754 Athlon 64重获生机。目前较值得选用的是拥有90纳米工艺754针采用Venice核心（E6）的新版Athlon 64 3000+，CPU编号后缀为"BX"，主频为2GHz，外频为200MHz，倍频为10，并且支持倍频向下调节，集成了单通道内存控制器，报价880元。在Socket754 Sempron方面，Palermo（E6）核心的产品同样可做为佳选。该系列处理器加入了闪龙不具备的x86-64位技术。

○适合用户：

喜欢AMD处理器的中低端用户，可选择Sempron 2500+（盒装，主频1.4GHz，支持64位运算，580元）、Sempron 2800+（盒装，主频1.6GHz，支持64位运算，630元）等具备256kB二级缓存的产品。

3.Socket939针产品

●Athlon 64

目前主流的Athlon 64是E6工艺产品，相对于之前的E3核心，E6修改了前作的一些小Bug，编号后缀也由E3版的BP变成了BW，还具备不错的超频性。E6工艺产品支持病毒防护功能，通过Windows XP SP2的支持，处理器内嵌的Enhanced Virus Protection（增强型病毒防护）功能能让用户的系统拥有更高的安全性。目前Athlon 64 3000+（盒装，主频1.8GHz）的报价为1220元，Athlon 64 3200+（盒装，主频2.0GHz）的报价为1300元。

●Athlon 64 X2

Athlon 64 X2是AMD用来与Pentium D和Pentium EE抗衡的桌面双核心处理器系列，采用了DSL应变硅技术，带有双通道的DDR内存控制器，拥有1MB二级缓存（每个核心512kB），额定功耗为110W。与Intel产品需要升级平台不同，用户只需升级主板BIOS即可在现有的Socket 939接口主板上使用该系列的处理器。

目前双核处理器的价格普遍较高，个人用户为提高整机性能花更多的钱在显卡上或许能起到好的效果。

Socket939针的AMD产品

名称	核心	版本	频率（MHz）	外频（MHz）	HTT（MHz）	电压（V）	工艺（nm）	最高指令集	二级缓存（KB）
Athlon 64	Newcastle	CG	1.8～2.4（Athlon 64 3000+～3800+）	200	1000	1.5	130	SSE2、x86-64	512
Athlon 64	Winchester	D0	3000+~3500+	200	1000	1.4	90	SSE2、x86-64	512
Athlon 64	Venice	E3	3000+~3800+	200	1000	1.4	90	SSE3、x86-64	512
Athlon 64	Venice	E6	3000+~3800+	200	1000	1.4	90	SSE3、x86-64	512
Athlon 64 X2	Manchester	E4	3800+~4600+	200	1000	1.3	90	SSE3、x86-64	512X2
Athlon 64 X2	Toledo	E6	4400+、4800+	200	1000	1.3	90	SSE3、x86-64	1024X2
Athlon 64 FX	ClawHammer	CG	2.4（FX 53）、2.6（FX 55）	200	1000	1.5	130	SSE2、x86-64	1024
Athlon 64 FX	San Diego	E4	2.6（FX 55）、2.8（FX 57）	200	1000	1.3	90	SSE3、x86-64	1024

●Athlon 64 FX系列（Socket939）

Athlon 64-FX的性能比Athlon 64更强大，Athlon 64 FX专为追求极限的爱好者而设。该处理器特意不锁频，玩家可自由改变倍频来把CPU超频或降频。Athlon 64 FX-55（2.6GHz）的报价为7200元。

○适合用户：

对于主流游戏玩家来说，Socket939 Athlon 64可作为第一选择。值得注意的是近期AMD向市场投放了Opteron 100系列（包含144、146等款）处理器，无需ECC内存支持，而且采用Socket939架构，具备1MB二级缓存。以Opteron 144（1300～1450元）为例，很多产品不加电压就可超到2.5GHz，稍加电压空冷就可从主频1.8GHz稳超到3GHz，值得超频爱好者关注。

结语

AMD下一代的最新处理器架构Socket M2也在紧锣密鼓地耘酿中，新一代M2接口虽然与Opteron系列同样采用940针，但和Opteron处理器的Socket940接口并不兼容。它和现在Socket939产品的最大区别在于它将内建DDR2内存控制器，最高支持DDR2 667，提供双通道技术，此外HTT的速度也从200MHz提升到333MHz。AMD准备了12款M2处理器，预计在2006年第二季度推出。值得关注的是，现在的消息称Socket M2也将推出闪龙处理器，同样采用90纳米Manila核心，集成256kB二级缓存，支持双通道DDR2 667内存，以提升和Intel赛扬处理器的竞争力。相信本期杂志上市后不久，Socket M2也将进入大家的视线。P



编者按： 随着电脑CPU主频的提高，CPU的发热量越来越大，我们对CPU散热的问题必须给与足够重视。目前读者来信中反映的电脑无故死机或重启的故障很大程度上与此有关，大家在选择CPU风扇时要注意风扇的大小、转速、噪声等多方面问题。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn

问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家　龚胜 苏旅

读者 EPIC问： 最近打算为掌上电脑买一块**SD蓝牙卡**，而我的笔记本电脑上也有SD槽，请问SD蓝牙卡也可在笔记本电脑上使用吗？我原来有一块CF WIFI卡，是可转接到笔记本电脑上使用的。

答： 目前，笔记本电脑上的SD槽并无I/O功能，而且SD蓝牙卡目前也没有PC版的驱动程序。因此SD蓝牙卡、SD WIFI无线网卡、SD GPS卡、SD摄像头等SD接口的外设，是无法在带SD插槽的笔记本电脑上使用的。不过，如果你能买到支持SDIO的SD-PCMCIA转接卡，那么这些SD外设就可在笔记本电脑上使用了。

而CF设备本来就是PCMCIA的缩小版本，因此与SD卡不同，几乎所有CF外设都能直接（在带CF槽的笔记本）或通过PCMCIA转接卡转接后在笔记本电脑上正常使用。

四川　龚胜

读者 pepe问： 我开设一家网吧，其中几台电脑上的**.exe文件怎么都打开不了**，点击运行，提示找不到打开的程序，请问原因何在？如何进行恢复呢？

答： 这种问题多是因为中了EXE文件关联木马造成的。如果是Win9X系统，可用金山毒霸来恢复，具体方法如下：进入金山毒霸的安装目录，找到KAV9X.EXE这个文件，把它改为KAV9X.COM（就是改一下后缀名），然后双击执行这个文件，这时金山毒霸主程序被启动了，EXE文件全部都可运行了。在Win2000/XP系统中，我们可进入"高级选项菜单"，选中"最后一次正确配置"；如仍有问题的话，请进入"带命令行提示的安全模式"选项，启动成功后在命令提示符窗口的命令行输入"assoc .exe=exefile"即可。

四川　龚胜

读者 灵风问： 我买了一台笔记本电脑，没有预装操作系统，送了一张正版的**红旗Linux**安装光盘，我想问一下Linux安装是否比较复杂？实用性如何？能支持常用硬件吗？

答： 红旗Linux的安装过程很简单。整个安装是一个智能化、傻瓜化的引导程序，全过程中文引导，基本上只需不停地点击下一步，就一切OK，即使对电脑了解不多的用户也可顺利地安装。当然Linux安装前要对硬盘规划好，即确定好安装在哪个分区。因为Linux支持的分区格式——Linux Native（根分区）和Linux Swap（数据交换区），与FAT32分区格式和NTFS分区格式不兼容。也就是说，最好将Linux安装在单独的分区下。

现在Linux系统界面风格非常贴近Windows。没有接触过Linux的用户，也能立即上手。在硬件支持方面，新版本Linux系统自带的驱动程序库很齐全，大多数常见硬件都能识别。对于不能识别的硬件，比如某些显卡，Linux 2.2.X以上版本提供了一种新的解决方案：使用Frame buffer设备，通过VESA VBE 2.0标准，利用显卡SVGA特性，配合XFree86的XF86_FBDev，驱动你的显卡。从实用软件角度看，系统自带的Mozilla浏览器显示效果与IE不相上下，附带的RedOffice等应用程序也能充分满足办公需要。

四川　龚胜

读者 许建国问： 操作系统自带的输入法中很多都是用不上的，我想将其删除，请问**如何彻底删除输入法的相关文件呢？**

答： 首先到"控制面板"的"输入法"设置中删除你要删除的输入法，再将下面列出的各输入法的对应文件删除即可。

智能ABC：Winabc.cwd、Abcsda.dll、Abcwin.exe、Winabc.ime、Winabc.ovl、Tmmr.rem、User.rem、Winabc.hlp、Winabc.cnt。

全拼：Winpy.ime、Winpy.mb、Winpy.hlp、Winpy.cnt。

双拼：Winsp.ime、Winsp.mb、Winsp.hlp、Winsp.cnt。

微软拼音：Pintllime.dll、Pintlgab.imd、Pintlgai.imd、Pintlgb.imd、Pintlgd.imd、Pintlgdx.imd、Pintlgie.imd、Pintlgnt.cnt、Pintlgnt.hlp、Pintlgnt.i96、Pintlgnt.ime、Pintlgrb.imd、Pintlgri.imd、Pintlgs.imd、Pintlgsi.imd、Pintlgsx.imd、Pintlgu.imd、Pintlguc.imd、Pintlphr.exe。

郑码：Winzm.ime、Winzm.mb、Winzm.hlp、Winzm.cnt。

内码输入法：Wingb.mb、Wingb.hlp、Wingb.cnt。

表形码：Winbx.mb、Winbx.ime、Winbx.hlp、Winbx.cnt。

四川　龚胜

读者 冯兵问： 最近想买个电脑上用的**游戏手柄**，我以前用的那个质量似乎不是很好，容易控制失灵，请问

客座专家　龚胜 苏旅

选购时应该注意些什么？哪些品牌较好呢？

答：现在市面上有许多品牌的PC用游戏手柄，选购时可根据自己的需要进行挑选。从价位高低来看，高档的有罗技、微软等品牌；如果想省钱，则可考虑北通等质优价廉的国货品牌。选购手柄需要注意几个环节。1.手感。这是很关键的，不同的人对各类手柄有着不同的感觉，选购时应该挑选适合自己把握和操作的产品。2.具备游戏手柄基本操作功能，比如2轴（X和Y）及多按键（8键甚至10键）设计，操作手感好。质量较差的手柄在设计上不合理，操作起来不但定位不准，而且手柄按键时常失灵。3.看材料做工，好的手柄多采用ABS工程塑料，结构紧密，外壳耐用，拆开后可发现按键导电胶皮。好的材料使用寿命可达100万次以上。另外一点就是手柄的线材方面，好的手柄采用标准细铜线，线长一般多在2米以上，方便连接，同时设计有抗静电磁环，接口处还进行特殊加固处理。质量较差的产品，不但线材的用料差，无抗干扰保护，接线的长度还尽量能省就省。4.其他功能特色，比如某些手柄上集成了可编程及连发功能设置，可简化玩家的部分操作——有的手柄上还设有小摇杆，方便控制诸如赛车类游戏；有的手柄带有力反馈振动功能，让玩家体验更为真实的游戏感。当然，一些更高端的产品也有使用蓝牙无线连接方式的。目前，市面上游戏手柄众多，在选择时应注重有良好售后服务的品牌。高端方面如罗技极动战斧，中低端的如北通控制器128系列、神鹰C036手柄等都是流行的产品，也是很好的选择。

湖南　苏旅

读者 GH问：想买个**方向盘**玩“极品9”，但看到电脑城里有很多型号的产品，请问应该怎么挑选呢？有选择参考吗？

答：方向盘的选择，相当一部分跟上面问答提到的手柄选择类似，不过也有自己的一些特色，如方向盘控制角度、底盘固定装置及外壳材质等。影响方向盘质量最主要的是所采用的电位器。好的方向盘产品采用高质量的电位器设计，玩家在转动方向盘时，电位器通过电压输出的高低，来决定每个方向（即模拟轴）的移动；而差的方向盘产品，使用廉价电位器甚至不使用电位器而以模拟按键来替代，在实际游戏中，操作感要差很多。目前市面上主要是微软与赛钛客公司的高端方向盘使用高档的数字电位器，可给玩家带来非常精准的操控感。其次就是力反馈振动装置。好的力反馈振动装置所用的马达强劲，控制精准，可很好地区分强大的拉力与细微的振动，并且还具有坚固耐用的特点，而一些质量较差的产品，单纯的振动而不能区分振动的大小，设计上也有所欠缺。因此在选购时一定要注意。最后是方向盘相应配备的油门、制动脚踏板。好的装置，灵敏性及对力度控制的反应都很不错，而差的产品则不是反应迟钝就是缺乏力度控制。同时，为了使玩家在游戏中获得更好的真实性，一些方向盘还配备了相应灯光甚至手刹装置，测试时也要注意这些设备工作是否平稳。目前高端的方向盘产品主要有赛钛客R220、R440等，而普通的产品有北通C432、BTP-3230等国产品牌。

湖南　苏旅

读者 吕新问：为什么朋友家带振动的游戏手柄在游戏中不能实现振动功能呢？还有我最近打算买个摇杆，体验操作街机手柄的感觉，请问有什么好的推荐么？

答：你说到的振动手柄不能振动的问题，我觉得很可能跟以下几个因素有关。1.手柄本身硬件质量问题（或振动开关没有打开），这样无论在任何游戏中都不能产生振动的效果；2.某些游戏虽然带有振动功能，但因为程序本身的不完善（如某些模拟器游戏），或未能在游戏设置中开启振动功能，所以不能产生振动效果；3.所运行的游戏本身就不具备驱动手柄的振动功能，这样更加不可能实现振动效果。

我不清楚你说的摇杆是仿街机模拟空战的飞行摇杆，还是普通的街机把式摇杆。我理解为后者。作为一种特殊的手柄设备，摇杆在很多部件的挑选方法上同样与前面谈到的游戏手柄类似，不过，摇杆又多被视为仿街机的控制输入设备。摇杆的方向杆设计、操作手感及质量可靠度是选购时最需要注意的。好的摇杆，其方向杆顶部手托厚实，底部内环形状设计合理，摇动时具有一定的可倾斜度，不松不涩。在左手操作方向杆时，右手操作按键感觉舒适，没有拥挤感和困难感。一些摇杆在玩家的手腕部位还设计了相应的凹部，以起到保护手腕的作用。目前市面上主要的街机把式摇杆手柄以北通、通威等国产品牌为主，北通银狐格斗摇杆、通威USB格斗摇杆都是不错选择。

湖南　苏旅

读者 关键先生问：我用的是笔记本电脑，最近别人送了一个**BTC056型游戏手柄，好像还不是USB口的，不知道为什么装不上驱动。**请问有什么办法解决么？还有就是，我想用手柄虚拟成鼠标来操作电脑，请问应该怎么办？

答：首先，请确认你的笔记本电脑带有打印机并口，否则就要使用一些转接口了。安装前，请确认电脑主板的CMOS设置中EEP打印口和USB数据口被打开，然后在Windows操作系统“控制面板”的“添加硬件设备”中，添加一个新的Aureal vortex game port游戏端口。装完后操作系统中发现新硬件，此时再安装相应的手柄驱动程序，装完后重新启动电脑即可。当然，如果实在装不上驱动，你可在其他电脑上试试，顺便也可测试出是否手柄本身的硬件问题。至于手柄模拟鼠标的问题，我建议你去下载一个通用的模拟程序Virtual Mouse，在电脑之家、SKYCN等软件下载网站都可搜索到。安装并执行这个程序后，Virtual Mouse会自动把玩家手中的手柄虚拟成鼠标，使用起来十分方便。

湖南　苏旅

“我炫我秀，我的魔兽世界”主题图片打印活动公告

“做你从未做过的事”主题征文活动

主办：爱普生（中国）有限公司、第九城市、《大众软件》

活动时间：2006年4月1日～2006年5月31日（邮寄参赛以当地邮戳时间为准）

古拉巴什竞技场、战歌峡谷、阿拉希盆地……艾泽拉斯的世界之中，发生过多少可歌可泣的英雄事迹，又有多少转瞬即逝的美好场景。每位玩家的心中，都有他（她）自己的“魔兽世界”。现在，爱普生、九城和《大众软件》三家联手，举办“我炫我秀，我的魔兽世界”主题图片打印活动和“做你从未做过的事”主题征文活动。“魔兽”玩家们可在爱普生指定的专卖店中免费体验超大屏幕的游戏视频效果，不仅能免费将游戏截图打印下来作永久纪念，还有机会获取活动设定的丰厚奖品，以及优惠购买包括整机、耗材和《魔兽世界》纪念品的促销大礼包（礼包具体详细内容见指定专卖店内公告）。

活动参与方法：

1.玩家通过截图等形式获取《魔兽世界》游戏相关图片，同时以任意构思（题材形式不限），以“做你从未做过的事”为题写下不低于100字的短文。

2.玩家可自行用爱普生打印机将图片和文稿打印出来，在打印稿背面注明个人信息（姓名、通信地址、邮编、电话），所使用的打印机型号以及所属公会和服务器。打印稿请邮寄至**北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“我炫我秀，我的魔兽世界”活动组收，邮编：100036**。

3.玩家也可凭《大众软件》杂志中的**“免费打印印花”**（见本期读者回函卡），到爱普生指定专卖店（见活动公告附表）打印6英寸照片一张和A4大小征文稿一份，参加此次活动。用户只需将打印好的作品交给爱普生店面工作人员即可。

另外，在活动期间，用户可凭《大众软件》杂志中的**“促销大礼包印花”**（见最近几期读者回函卡），到指定城市任意一家爱普生专卖店购买促销包装打印机。

奖项及奖品：

优秀游戏截图奖：评奖标准以图像布局、色彩、整体协调等方面为主，截图没有主题限制。

特等奖 1名。奖品为EPSON PictureMate 500便携式照片打印机和EPSON Stylus CX4700扫描、复印、打印超一体机各一台，以及《魔兽世界》玩偶一件，总价值4500元。

一等奖 1名。奖品为EPSON Stylus Photo RX530扫描、复印、打印超一体机一台与《魔兽世界》主题T恤一件，总价值2500元。

二等奖 2名。奖品为EPSON R250照片打印机或EPSON Stylus CX3700办公一体机一台，与《魔兽世界》种族挂饰一件，总价值1500元。

三等奖 3名。奖品为EPSON ME1+打印机一台与《魔兽世界》种族挂饰一件，总价值600元。

单项奖：最佳战斗画面奖、最佳聚会画面奖、最佳创意奖、最佳风景奖各一名（获得一、二、三等奖的读者同样有机会获得单项奖），奖品为EPSON旅行拉杆箱一只与《魔兽世界》种族挂饰一件。

纪念奖：100名。奖品为获奖者投稿照片热转印T恤一件与《魔兽世界》周边纪念品。

最佳公会组织奖：选出参与本活动人数最多的一个公会，给予该公会每位参与者一份纪念奖。

本次活动爱普生指定专卖店地址

城市	店名	地址	电话	联系人	可免费打印照片和征文	可体验大屏幕游戏效果
北京	荣景鼎好店	北京市海淀大街3号鼎好电子大厦N1868	010-82698330	段开国	可	可
北京	启恒店	北京市中关村大街1号海龙大厦2036室	010-82663145	郑晓缘	可	/
北京	金普生店	北京市中关村大街18号科贸电子城3A007	010-82535289	郝莉	可	/
北京	荣景百脑汇店	北京市朝外大街10号百脑汇2006室	010-65995873	赵金玲	可	/
天津	天津大地	天津市鞍山西道433-435号	022-27428888	于泽	可	/
天津	天津创达	天津市赛博数码广场一层A179	022-27497922	路景艳	可	/
石家庄	瑞光太和店	河北石家庄太和电脑城C区26号	0311-85272757/55	孟翔云	可	/
郑州	郑州银企文化路店	河南省郑州市文化路68号	0371-63823615	连宪俊	可	/
太原	太原康悦	山西太原市南内环街302号	0351-7337680	张宏	可	可
太原	太原世纪万华	山西省太原市南内环街102号阳光数码港C-102	0351-7528111	刘少华	可	/
济南	山东大辰	山东省济南市经七路73号	0531-86390329	崔巍	可	可
济南	聊城三木	山东省济南市百脑汇2层2K-20	13853118179	艾剑军	可	/
青岛	青岛沧田信息城店	青岛市市北区辽宁路226号电子信息城310室	0532-83809406/04	杨金亮	可	/

编辑部的故事 5 突然博客之512室篇

林晓： 各位读者，自从这世界上出现了一种东西叫“博客”以后……还不晓得博客是啥子个东西的人，请翻阅2006年04期《大众软件》之27页，本刊记者冰河、生铁深入浅出并且用博客的语言描述了这一文化现象。近来有人管博客空间叫“菜园子”，在里面写文章叫“种菜”。种菜！这么有趣好玩的事情，512室的诸位编辑同仁自然不会放过。于是刨坑浇水，白菜萝卜群菜争芳，决不辜负了这大好春光。今天我就来给你们介绍介绍这些个菜地。当然，不排除有广告的嫌疑。

Jin的博客　　小邪



网址http://www.blogphoto.cn/blog/user1/375/index.html

美术总监是他的职业，摄影是他的生命。按下快门的瞬间，他的生命值得到增长。他每天都在这座城市里寻觅：变化、历史、情绪，以及很多无法用言语文字表达的感觉，那是生命存在的感觉。

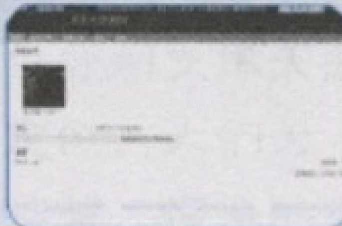
林晓的博客　　猫的摇篮



网址http://blog.sina.com.cn/u/1218342472

本人的博客纯属起哄架秧子，特色不明。目前的主要文章是转载朋友的“四大名著中的馒头血案”（史上最强文！——这真的是广告），以及一堆乱七八糟的解释和陆续将会出现的分类不清的文章。

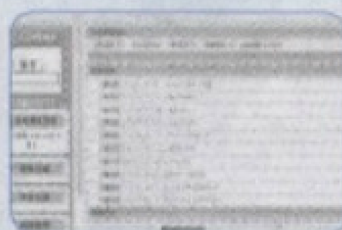
别理我的博客　　璨.影像.STUDIO



网址http://spaces.msn.com/lican0718/PersonalSpace.aspx

为什么硬件工程师们都喜欢摄影？这是个问题。别理我的摄影风格与Jin的有很大差别，就好像一滴水和另一滴水。

小虫的博客　　小虫制造



网址http://www.xitek.com/blog/?userid=26054

老牌天文摄影发烧友的小虫，用自己的这个菜园子说明，什么才是博客的精神。

生铁的博客　　地址保密



风格很酷，真的很酷，而且关闭了留言功能。

生铁说：写作使人有很大的权力感，一种奇特的欲望得到满足。

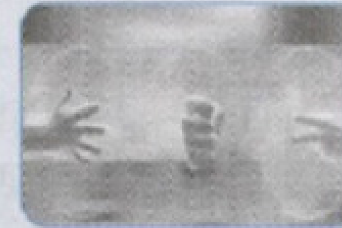
我在梦里有时还会在很高的建筑上回眸一瞥，或者，当我找不到某人，白跑了一趟后，还不忘从旅馆高层的巨大了望台上鸟瞰整个城市。

风很大，是下午的苍穹。

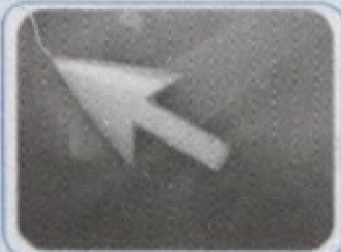
城市，我认识，似乎又不认识。我猜测自己当时在想些什么。

田小猫的博客　　田小猫的无产光辉

地址保密



博客介绍是“为什么我走进森林和荒漠？不就是因为我太爱人类了吗？”鄙视借博客窥视个人隐私者。



冰河的博客　　地址保密

毫无疑问，YY是一种行为艺术。冰河对此深有了解。

冰河说：眨眼又是一个月没有更新。这一个月发生了太多的事情，以至于我本来就可怜的体重又降了3千克。不过还好，生活仍在继续前进，我还活着，这就是最幸福的事情。

投稿奇事篇

作为一个编辑，在任何时刻都要保持侦探般的警觉和敏锐，稍一疏忽导致的可不仅仅是文字上的差错。8神经就曾闹出一个小小的误会，堪称编辑部的一件奇闻。

某天上午，著名的赛车类游戏撰稿人王博来到编辑部，表示有一篇《极品飞车——无间追踪》的评论要投给8神经负责的栏目。“好的，回头你添加我的QQ号969XXX谈一下。”8神经如此回复说。于是第二天一早，8神经的信箱里便多了一篇《无间追踪》的评论，同时有人在QQ上请求8神经的好友验证，信息为：“给你发了一篇《无间追踪》的评论。”“王博的效率还真是高。”8神经一边想，一边通过了QQ上的验证，并与这位“王博”交流了修改意见。修改合格后，稿子就以“王博”的名义发表了……直到杂志上市一个星期后，QQ上的“王博”突然惊呼道：“8兄，你把我的名字登错了！我不是‘王博’啊！”“……那，那你是谁？”“我是温XX啊！”“噢……可是温XX又是谁啊？”于是8神经就彻底Faint了。而这位姓温的作者也就这样尴尬地被发表了他投给8神经的第一篇文章，好在他豁达地表示：“名字写错了不要紧，稿费可千万别发错了……”

而真正的王博呢？难道是上帝的恶作剧？8神经既没有收到来自他的QQ验证，也没有收到第二篇《无间追踪》的投稿……就这样“王冠温戴”了。借这个小小的地盘，8神经由衷地向两位作者说声抱歉，顺便发一句由衷的感叹：上帝，您老人家果然是全知全能的！

快评

冰河的《三十而"栗"？——IT人的青春门槛》写得不错，道出了一个青年男子多年耕耘的感慨叹息，像心理学报告一样精彩。（快评手 xuxiaoyun714）

《从鸡肋应用看硬件技术的发展》，第一次看到把众多厂家吹捧的多功能产品如此这般地"蹂躏"，为消费者扫除了在选购这些产品时面对的迷雾，但似乎多功能一体化已经是当代数字产品的趋向了吧。

《PC也HIFI——PC数字音频输出方案浅析》，在"三大硬件"成为主流的形势下，《大众软件》竟大胆地刊出评测音频设备的栏目，不仅激起了我对音频设备的关注热情，同时也让我觉得《大众软件》的的确确是"有声有色"哦！

（快评手 邱智飞）

《局域网内的学校生活——当一回宿舍网管》通过一则故事写了局域网远程协助的方法，内容丰富，讲得也很细致，值得观赏。04期的《杀龙》感觉很一般，可看了05期的新故事后觉得越来越有趣了，此小说算是《大众软件》刊登的优秀作品之一，强烈推荐。（快评手 G[MAGIC]Y）



05期快评手将获得编辑部赠送的漫步者精美耳塞一副。
请你点评：针对2006年第07期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。
点评信箱为linxiao@popsoft.com.

制作花絮

林晓："数字码头"设立到现在已经一年多了。这个栏目文章新鲜，版式活泼，产品眩酷，很受读者喜爱。为了做好这个栏目，编辑Artec同学没少费心思。这不，05期上一篇数码相机伴侣选购的文章，又让他吐血三升……

数码栏目编辑Artec：终于轮到我露脸了，不容易啊。第5期为了搜寻那些早已绝迹的老古董数码伴侣，我几乎把中关村翻了个底朝天。最后在一个自称"挨踢民工"的家伙手中找到了它们……不过比起那个据说已经消失了的公司，这都不算什么。当我在"挨踢民工"的各色方便面碗ED下找到那张泛黄透油的名片时，赫然发现背面写着"入口一"……

DR留言板

河北　周行远

［求助］是否可以补买某几期杂志？比如总第200期。还有，总第200期的价格是否特别？

林晓：可以在读者俱乐部补买杂志。汇款请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室收（邮编100036）。读者俱乐部还有少量的总第200期保存，需要的朋友请赶快购买。这期杂志还是原价6.8元，另收3元挂号费，一共是9.8元。

河南　张详

［惊奇］发现2006年04期《大众软件》"在线争锋"栏目里那篇WoW文章中，图片上的Grubby应该是我们服的，不过也不敢肯定。只是猛然间觉得《大众软件》其实离我的生活很近，有种好友重逢的感觉，这让我高三的生活有了点乐趣。我在二区月光林地，我叫Pkissme，是战士。

林晓：玩归玩，功课可要抓紧了。高三这场"恶仗"，楼主一定要打赢它！

湖南　叶灵枫

［求助］不好意思，上次给林晓姐姐写的信里有错别字。我想问问，学电脑应该从哪方面开始学呢？借给我一本这方面的书吧。

林晓：什么？你上次给我的信里写了别字？我怎么知道呢，我好不容易才看到一封字迹清晰的……光顾着高兴了……学电脑应该从哪些方面学起？这问题太大了。首先你要搞清楚你打算用电脑干什么，想明白了，就知道从哪儿开始了。相关的学习资料也就会很容易地找到。

网友　刘润杰

［感悟］近日在家随手翻看以前的大软，发现有两篇大软榜评甚合我意。一是2003年第13期199页的最后一段，另一是2003年第17期199页的第三段。我认为游戏就是游戏，一种娱乐手段而已。虽然我玩游戏的水平不比别人差，仅限单机游戏，但我基本上都是自娱自乐。在我看来，我们应该去享受游戏的乐趣。去享受游戏画面带来的视觉冲击，去享受游戏音乐音效带来的身临其境的感觉！网络游戏也是如此，没必要为了高等级，好装备与别人有攀比之心。只要自己高兴就好！真心希望有网瘾的同学尽早从游戏的束缚中超脱出来，不要让游戏来玩我们！

《创世》上古文明 神秘古国

“纵越亘古时空 体验创世神话！”在众玩家的翘首企盼下2006年第一部国产网游巨作《创世》携着上古神话的仙风与底蕴隆重现身，使略显平静的新年网游市场再度跌宕起伏。2006年里《创世》必将以其精良的品质成为中国网游市场上的抗鼎大作。





传说火神祝融与水神共工水火不容，相约生死一战。几番殊死相搏后祝融大败共工，恼羞成怒的共工一头撞向擎天之柱不周山，霎时天塌四方。天地相通，脉气失常，洪水泛滥，大火蔓延，人类陷入灾难之中。为救苍生，女娲4年潜心铸炼五色石头修补天庭，同时为防止其再次崩塌遂招出青龙、白虎、朱雀、玄武四方神兽分别支撑天的一角，至此洪水归道，烈火熄灭，天地定位。人们为了永保安宁便开始按照地域分别供奉四方神兽，慢慢的在古中国大陆上也形成了四个信仰不同的大国。正是因为信仰的不同，四个国家开始连年不断的征战，最终在战争中白虎国从古中国大陆上彻底消亡，剩下的三个国家青龙、朱雀、玄武也因百年来的惨烈争战而元气大伤，在尚未散尽的硝烟里历史又开始孕育新的传奇……

上古文明 历史古国

炎黄：百年时光流转，青龙国残败的废墟中一个名曰黄帝的部落逐渐兴起，部落之主即是被人尊称为“黄帝”的姬轩辕。黄帝率领他的部族不断征战，短短几年内收服了众多倒行逆施的部落。这时天下共主发明农耕和医药的炎帝神农氏已经走向衰落，旗下的酋长们僭越攻击，战乱不断，生灵涂炭。胸怀天下的炎帝不忍看到国家的衰亡，遂千里寻访才能出众的北斗神姬轩辕并将王位传于他，黄帝正式改国号为“炎黄”。此时部族九黎在其首领蚩尤的带领下时常袭扰炎黄国的边境，烧杀抢掠无所不为，令人民痛苦不堪。黄帝震怒，集结天下兵力，准备斩杀蚩尤！

炎黄风貌：前身是青龙之国，其大陆葱郁富饶，四季分明，景色秀丽。首都炎黄城是一个充满活力的城市。炎黄族人热情外向，充满接受新思想和新理念的激情，他们重视科技，重视规律，推崇简单直率的思维方式和生活方式，并以能够研究物质科技为荣，精良的钢剑、巨弓，威力强大的投石器、火枪都是他们杰作！但在其他两个国家眼中，炎黄是一个没有信仰的国度。

九黎：蚩尤生性残暴好战，被族人尊为“战神”。随着九黎族实力日渐强大，蚩尤开始觊觎炎黄国的领土，不断骚扰炎黄边境，意在挑起两国之间的战争。



炎黄城

逐鹿中原，九黎与炎黄终于打响了一场关乎生死存亡的战斗！伺机已久的九黎不但人人手持庐山铜矿冶炼出的精良神器，更有蚩尤81个悍猛无敌的兄弟助战，联合而来的风伯、雨师则呼风唤雨辅佐助阵，使得九黎在战场上占尽了先机。但黄帝虽屡败但不乱，率领经验丰富部队，最终将蚩尤击溃。败逃的蚩尤又使诡计，施展出漫天妖法困住黄帝追兵。黄帝观星北斗，利用中国最早的辨向工具“指南车”成功率领士兵冲出迷阵。蚩尤此役之后九黎元气大伤，不得已率领残余远走山野，在荒蛮无人之地重建了九黎城，休养生息等待着再度的复兴。

九黎：前身为玄武之国，其国家疆土辽阔，地形险要，四面群山环绕。首都九黎城是一个庞大而充满异国风情的建筑群。九黎族人大多继承了玄武族人的秉性，就像其本族的图腾玄武一样勇猛好战。九黎男性沉默寡言，稳重如山，而女性则活泼娇媚，敢说敢为，所有九黎人都对圣兽玄武顶礼膜拜。



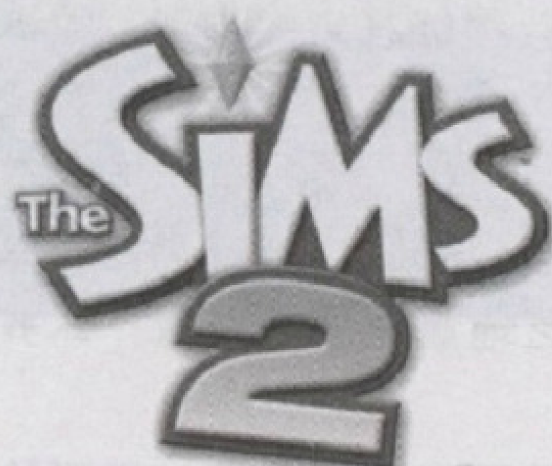
九黎城

凤鸣：炎帝神农氏本是朱雀国故土上姜氏部落的首领，因以火德王，故被称为“炎帝”。炎帝仁德宽厚，勤于探索，最早发明了农耕与医药之理，受到世人敬仰，推举为天下共主。但炎帝暮年客死黄帝部落，而姬轩辕取而代之成为新天下之主，这一连串的事件让众人误以为是黄帝杀死了仁德的炎帝而“弑君篡位”，其中尤以炎帝的三个女儿对姬轩辕痛恨最深。父亲去世带来的悲痛还没有洗去，炎帝大女儿烈山瑶就含泪率领朱雀后裔宣布正式脱离姬轩辕的统治，自立“凤鸣国”。而后不久，烈山瑶借黄帝与蚩尤一战大伤元气之机，纠集兵力再次向黄帝发难，在涿鹿附近的阪泉之野展开了三番惊天恶战……

彩排我的人生

用华硕板卡玩转模拟人生Ⅱ

许多游戏玩家一定都非常熟悉模拟人生系列游戏吧！该系列游戏凭借着独特的游戏类型和出色的游戏性取得了惊人的成功，除了第一代模拟人生外，其后的资料片包括美丽人生，欢乐派对，非常男女，欢乐假期，宠物世代，超级巨星及魔法世界等等都上过销量榜的前十名。一款以旧引擎制作的游戏仍然能以其独特的魅力得到如此好的市场反应，这在PC单机上绝对是难得一见的（虽然模拟人生Online并不是非常成功）。尽管有不少厂商发行了类似的游戏，甚至比模拟人生更加精致，但都被它那强大的游戏性和游戏自由度击败，所以模拟人生铸就的经典至今无人能敌。而就在去年的9月14日，全球瞩目的超级大作模拟人生2中文版也在全球同步上市了。



模拟人生2不仅延续了上一代模拟人生众多的成功要素，同时经过若干代资料片的洗礼，逐渐又有了许多新的特色。如新引入的遗传因素不仅可以使玩家控制虚拟人物的一生，并且可以将他的DNA遗传给下一代；虚拟人物的指数也发生了变化，包括名望、财富、家庭、知识和浪漫等5项。总之，你可以操纵你的虚拟人物实现他们的梦想，这可能是模拟人生2最大的魅力所在吧。



轻松上手的游戏模式

相对于第一代游戏，模拟人生2的游戏设置已经有了相当大的改进，毕竟谁也不想一开始就建造房屋，确定模拟人物的性格特征等等，或者不情愿地选择系统预设的家庭。当然，如果你喜欢详细指定家庭成员的各个方面，模拟人生2也绝对不会让你失望的。如果直接进入游戏预设的三个已经有人居住的社区，你马上就可以开始你的人生之旅。许多玩家都有这样的感觉，相比前作，模拟人生2更容易上手。

丰富的物品和家居设计

模拟人生中众多的物品设定和房屋装修模式让许多玩家为之痴迷，许多玩家辛辛苦苦赚到的钱，都拿去购买丰富有趣的物品或者装修自己的新房子。这个设定在模拟人生2得到了发扬，游戏中琳琅满目的物品和易于操作的全新建筑装饰选项，一定会让爱好室内装饰或购物狂的你对它爱不释手。模拟人生2采用了全新的3D房屋建模系统，设定了500种以上的物品，除了一些常用的如柜子、电视、床等东西之外，还有一些新奇玩意，比如说测谎仪、超豪华家庭影院等，而且你只需花上以前一半的时间就可打造出心中理想的温馨小屋。

生理需求的降低

许多老玩家都有这样的体会，在模拟人生中，要不停地满足虚拟人物的生理需求，如通过睡觉休息来满足虚拟人物的体力，通过看电视，游戏来提高虚拟人物的愉快心情等等，这一切都是以满足虚拟人物的生理需求为主，玩家不停地通过各项活动来满足虚拟人物的生理需求，容易陷入被动游戏的境地，被游戏设定牵着鼻子走，也更容易产生疲劳感。在虚拟人生2中，吃饭、睡觉、上厕所、洗澡等等人的基本生理需要已不再是生活的一切。游戏中的人物出现了不同的心理需要，他们拥有自己的人生梦想、希望和奋斗目标，即所谓的“人生渴望”，这也是模拟人生2中最大的创新之一。

游戏画面

不得不说的就是游戏画面，模拟人生2采用了强劲的3D引擎。这与2000年推出的一代所采用的伪3D引擎截然不同，Maxis在游戏图像引擎上做足了功夫，虽然达不到一些目前号称游戏杀手的DOOM3和帝国时代3那样的效果。但是模拟人生2有着自己的特色—— 强大的再现图像编辑系统。模拟人生2有着超强大的人物编辑系统，只要你用心多花点时间，就有可能创造出一个和自己一模一样的人物来进行游戏，这样就有着非常强的带入感。此外，游戏的另一个特点就是遗传系统，游戏中男女双方结婚之后，生下的宝宝会延续两个人的特点，也就是说，游戏会从两个人的各项面部特征中随机的二选一来生成宝宝的相貌，这个在其他游戏中可是看不到的。







游戏声音

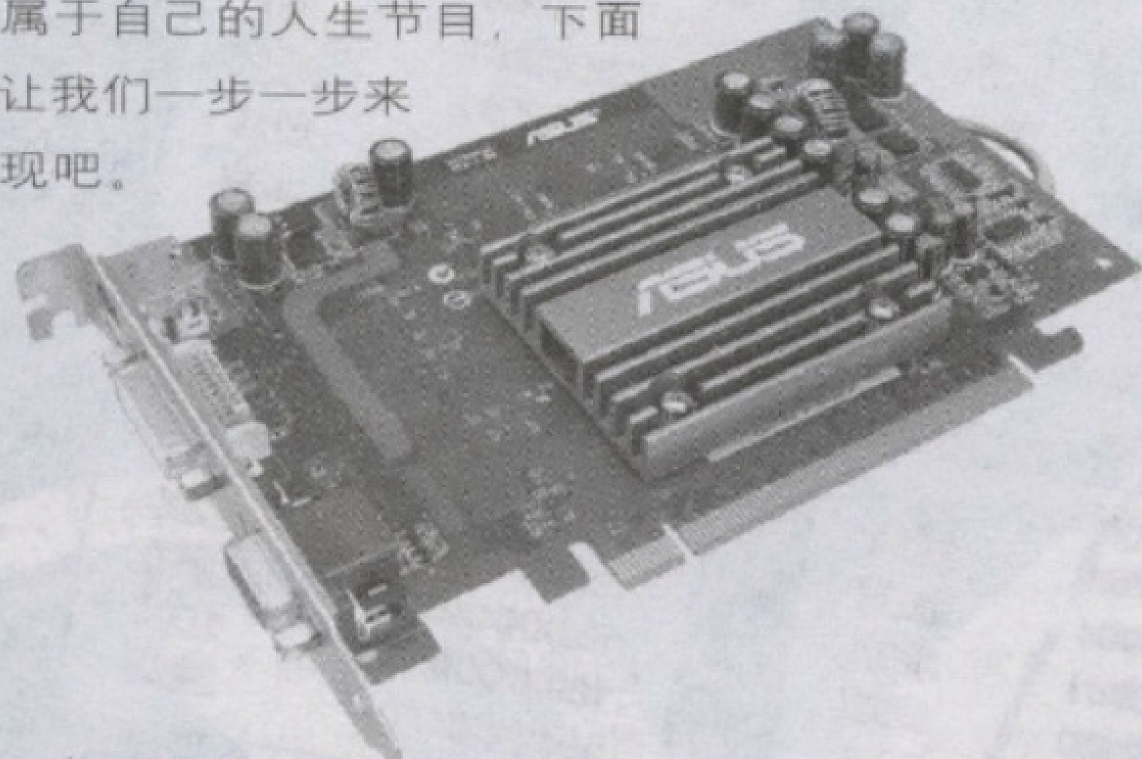
模拟人生系

列游戏那有趣的音乐相信一定有许多朋友难以忘记，熟悉EA Game的朋友一定都知道，EA公司的游戏向来对游戏音乐的要求都是相当的高的，这次Maxis的《模拟人生2》也不例外，游戏中采用了20首左右的音乐和歌曲供欣赏。此外物品的音效等都非常的真实，比如购买了电视或者音响以后，你就可以在游戏中听到不同的音乐效果。此外，游戏的主题音乐也制作的相当不错。

模拟人生系列游戏的成功秘诀就是最大化地模拟现实，在游戏中你可以做很多事情，别人也会根据你做的事情不同，而做出不同的反应。强大的游戏性能，丰富的游戏设定使得游戏具备了相当大的开放度，玩家可以不拘泥于小节，游戏的玩法也多种多样，只要你发挥自己的想象就会有许多有趣的情况出现。这里可以教大家一个新的玩法，利用模拟人生2游戏有趣的剧情发展，再借助于华硕显卡的GAME REPLAY功能就可以录制属于自己的“人生”节目，过把大导演的瘾，虽然游戏本身有录制功能，不过却无法制作成视频格式与朋友分享，这不得不说是个小小的遗憾。想要做出一部“大作”，好的硬件基础是必须的。

华硕的一款A8V-E SE主板是一个不错的选择，支持HYPER T1000、双通道DDR400以及PCIE显卡等等使得它的性能异常出众，尤其是板载的ALC850音效芯片可以支持八声道输出。不仅为游戏的稳定运行提供了保障，同时也能很好地输出模拟人生2中各种各样真实的音效，为游戏录制打下了良好的基础。

除了采用好的主板外，显卡是实现“彩排人生”的关键，全球最大的显卡厂商华硕旗下的产品几乎都具备独特的功能，如果您恰好使用的是华硕显卡（这里以华硕EAX1300PRO静音显卡为例），首先安装华硕免费提供的增强型驱动，然后安装软件GameLiveShow以后就可以看到GameRelay这个功能了，利用它我们可以很轻松地录制属于自己的人生节目，下面就让我们一步一步来实现吧。



华硕 X1300 靓彩静音型显卡

GameLiveShow是华硕显卡的另外一个功能，他可以让用户将自己的游戏过程现场直播到全世界，远程用户只要打开浏览器就可以直接观看，是一个非常实用和有趣的功能，不过我们今天用到的是该程序中的另外一个功能，打开GameLiveShow应用程序，进入第二个页面，即GameReplay设置界面。



在这个设置界面中，我们可以对录像的各个参数进行详细的设定，如：

1．分辨率：设置游戏录像的分辨率，我们有320x240、640x480和720x480三种模式可选。

2．帧速度：录制游戏的的帧速度，我们可以在10～30帧/秒中选择，根据您的系统性能，设置一个最好的速度。

3．存储目录：选择一个放置录像文件的目录。

4．设置热键：可以设置录像热键。

然后按“save”按键就可以将设置保存了。在游戏中，调出OSD设置菜单，跳转到“GameLiveShow Settings”页面，打开GameReplay功能，这样您就可以用快捷键开始录制游戏过程了。在录制游戏的过程中，您可以看到一个小图表出现在屏幕的左下角。所有的录像文件都被保存在指定目录下，同时您还可以通过“Preview”页面管理您录制的所有游戏片断。



录制好以后就可以进行视频编缉和合并，建议采用分段式录制，就像真正的导演一样，一场一场地拍摄，最后就可以按照你的想法创造出一部独具个性的电影，放到网上的话，说不定比某些无聊至极的电影更具人气呢！怎么样？是不是心动了，那还不赶快行动。

晶合公司春天领跑渠道业 厚积薄发正当时

晶合公司的渠道通路能力，10年来得到业界公认。以地面推广、市场销售、媒体宣传、异业合作和高效执行力而著名，全力以赴，拓展渠道全服务价值，打造"金牌服务"品牌。

晶合公司总裁李兆波先生在年终回顾了晶合公司在05年应该更多地是练好内功，并通过广泛的、积极的探索，谋求渠道服务功能之深义，不断尝试创新增值服务形式。他表示：06年晶合公司作为渠道服务商的领头羊，力求将传统渠道业务做全面、做专业，并通过数字娱乐营销平台打造好晶合的立体通路服务形象。

晶合公司05年大手笔之一，是以2000万人民币签下成都锦天科技的《传说OL》，一夜之间关于23岁成都小伙——彭海涛的创业事迹充斥了各种媒体，我们不得不承认，成就彭海涛这个伯乐正是中国知名渠道公司——晶合时代。

在传统的渠道推广方式上，晶合公司不断创新，在召开地区经销商会议之际全力推介传说OL，拉近上下游合作伙伴的关系，提高了渠道服务的透明度，使渠道变为一个交流、交易和共荣的大舞台，而专业的渠道服务成了市场的催化剂。晶合时代再一次以创新的推广思路及专业高效的执行力进一步验证了其作为渠道通路商的坚实地位。

B2B&C电子商务，是晶合数字娱乐平台的实践者，定位于中国数字娱乐产业的发展方向。

公司执行副总裁刘杰先生，提倡并推行"大数字娱乐业"，在数字娱乐内容提供、引进、合作等方面突破传统，进军新领域。在数字化消费上不断引入迎合用户的营销服务理念和推出创新的消费服务模式。

晶合公司正在构建起完善的立体服务网络，为用户在分享时尚消费方式的同时送去安全、便捷、周到的服务。同时，在线平台也将发挥互动性强、交流快捷等诸多优势，作为传统渠道的优势补充，与媒体、相关行业资源整合，从而构建起数字娱乐产品的复合渠道。

届时，企业用户和终端用户均可在复合渠道上购买到任何需要的数字娱乐产品，并享受到专业化、人性化、便捷服务。复合渠道将直指销售终端，使渠道增值无穷化，实现与上游厂商、经销商及最终用户的"无缝链接"服务价值。

据悉，06年新春伊始，晶合公司又一举签下《飙车》总代，《腾讯Q幻想》等产品的代理权，同时，电子商务新概念平台即将推出。



借他人品牌东风，运营商建自身品牌堡垒

当一款游戏成为品牌，它的魅力会聚集很多玩家，而当一家游戏运营商成为品牌，不但其运营的所有产品更容易成功，还会促成很多其它的商机……

电影《无极》自从公映以来，口碑一路向下，但票房却扶摇直上。究其原因，影迷们看中陈凯歌的牌子而已。品牌的号召力从来都是这样鲜明。2005年，越来越多的运营商都明白了品牌的价值，或苦心经营，或与别的品牌合作。强势品牌同弱势品牌合作，能够推动后者，也容易掩盖其光辉。为了不被掩盖，厂商们只能选择自己变强。

2005年11月9日，盛大(Nasdaq：SNDA)公布了截至当年9月30日的第三季度财务报告。财报显示，盛大第三季度净营收为人民币4.997亿元（约合6170万美元），网络游戏营收为人民币4.381亿元（约合5410万美元），比上季度下滑6.1%。"受《传奇》影响，本季度的营业收入较上季度有所下降……"盛大首席执行官兼董事长陈天桥说。

第九城市这一年的如日中天得益于《魔兽世界》(WOW)这款经典游戏。2005年整整一年，无数话题围绕着这款被业界视为网游史上里程碑的游戏展开。由于此前《魔兽争霸》在中国的玩家积累、身后暴雪的名气和高质量的游戏本身，《魔兽世界》成为一个当之无愧的名牌产品。在这个名牌的带领下，第九城市的江湖地位上升了很大一个台阶。但等到《魔兽世界》廉颇老矣的那一天，第九城市也会一损俱损么？运营商们如何才能做到不被一款游戏所拖累？

应当依托一款拳头产品建立自身品牌，打开市场，因为品牌的寿命比单一产品要长多了。"第九城市这一年动作很多，同可口可乐合作、进军中南亚、买球队，想把WOW做好是一方面，更重要的是为了告知，从而提高知名度，"一位知情人士说，"这样，很多玩家今后就不会去仔细地选择游戏，而是直接登陆第九城市的网站选择一款。如同信赖暴雪研发出来的都是优秀游戏一样，他们会相信第九城市代理的也都是优秀的产品。"

的确如此，这一年来第九城市想尽一切办法通过这款游戏提高自身的能力和知名度，朱骏张扬外向的个性也极大帮助了第九城市名气的上升。同可口可乐的合作更是让自己的出镜率提高了很多。之前，甚至连搬家也被不少媒体拿来大作文章，当红的程度堪比影视明星。可以预见，今后会有不少玩家是因为运营商是第九城市而选择一款游戏。

2005年度国内最成功的整合营销案例要数湖南卫视的《超级女声》。透过超女带来的疯狂迷雾，我们看到的其实是新世纪的一个整合营销典范。

不论蒙牛还是湖南卫视，无论是天娱传媒还是可爱的超女们，在一场"天衣无缝"的超级策划大获成功之后，观众忘记了湖南卫视最初可能只是为了推出一款强档节目，而绝对没有想到能让蒙牛们统统获得成功。在这场拥有众多参与者的世纪营销战役中，谁是主角谁是配角已经完全没有了概念，隐藏在众多疯狂的"玉米"背后的，是蒙牛们的大获全胜，和传统营销专家们的诧异。

对网游产业来说，异业之间的合作，往往能达到令人惊讶的效果。业内某家知名网游渠道商去年曾经代理一款女性网游。这款游戏的开发商并没有多大名气，内容不是特别经典，受众群体也比较小，但是却取得了不错的效果。"我们选择了同市内最有名的女人街合作。我们在这条街的所有服装店内贴上游戏的海报，而且提供给老板们很多游戏盘和小礼品。买家购满一定额度的服装就送我们的产品，效果非常好！"其推广部经理说。

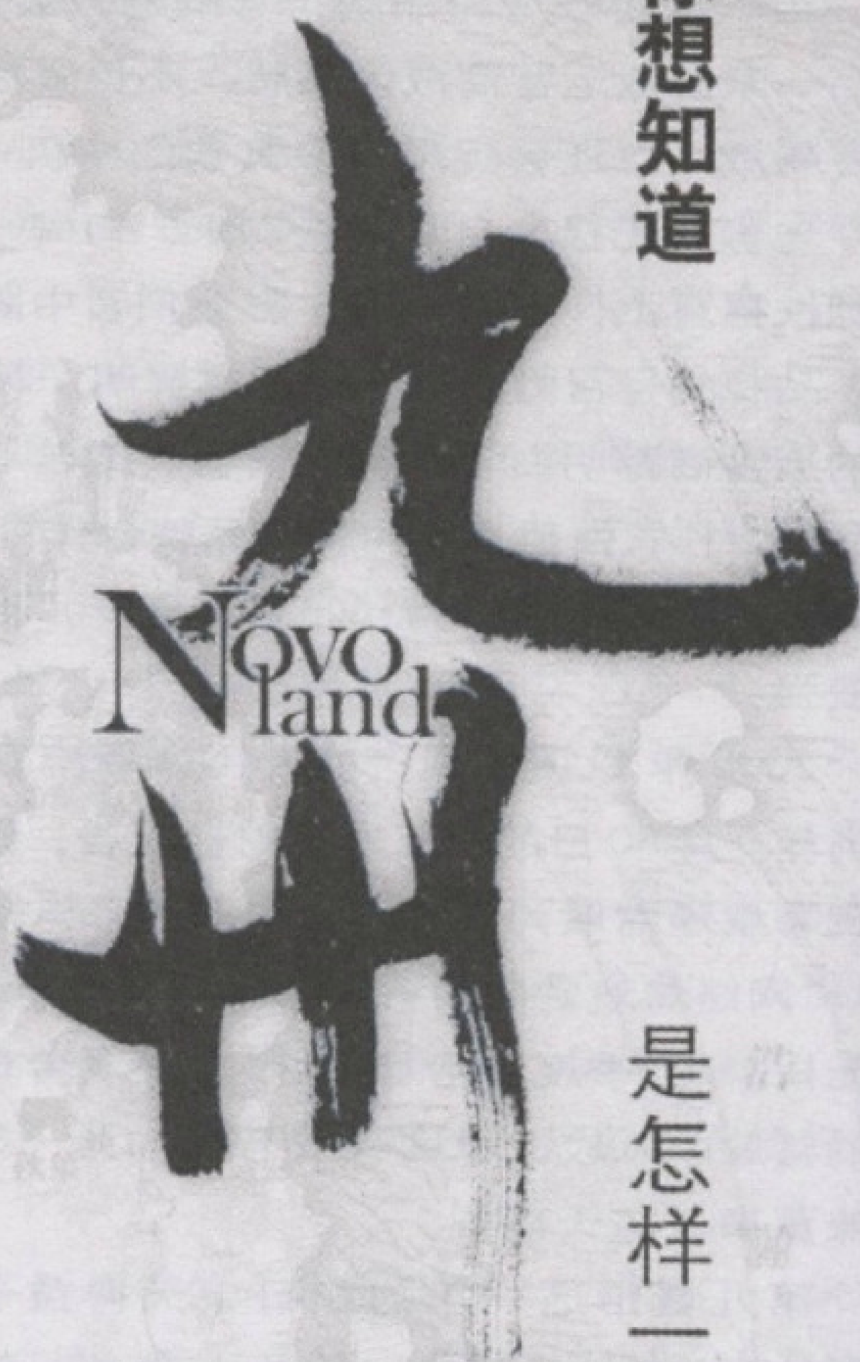
"如果某位明星代言一款毫无名气的产品，对于观众来说，有的人可能买明星的帐，有的人不买。但是如果从产品到代言人都有名，对观众的号召力就大很多。"一位《魔兽世界》的新玩家说。

《魔兽世界》的广告里面有以下元素：S.H.E、可口可乐、《魔兽世界》、第九城市，每一个都是可圈可点的品牌，这些品牌加起来的威力是巨大的。"一个强势品牌同一个弱势品牌的合作对于弱势品牌很有利，但他们会依附于那个强势品牌之下，就像很多人说章子怡成名是因为张艺谋的关系，"专家说，"但是如果是两个强势品牌合作，这款产品就会令人觉得非常信服。"

据悉，不久之前，第九城市又选择同《无极》合作。"这次我们的合作选用DVD碟片的合作方式，全国大概投放几百万张有《魔兽世界》广告片的碟片。《无极》本身是一个电影巨作，票房收入也很高。而且，无极是一个中国的魔幻的电影，魔兽世界是一个西方的魔幻，两者也有结合点。"其工作人员说。虽然这部电影毁誉参半，但名气的确让人不容小觑。看来，第九城市是想借力打力。

对于运营商来说，如果终日为一款游戏奔忙，游戏寿命尽头的那一天自身气数便也将尽。花再多的钱宣传，也只是短期效益。但如果注重自身品牌的建设，却是放长线钓大鱼。依托于《魔兽世界》，却超乎《魔兽世界》，成功的借它山之石，建立了自己的城堡，并且打开了思路才是聪明的做法。借着品牌的东风，众商家甚至可以同越来越多从没合作过的传统行业合作。这倒也是网游产业的福音，毕竟网游是一种文化，而文化是博大并且兼收并蓄的。

你想知道九州是怎样一个世界吗



身为作者，总有一种宏愿，有生之年，要书绘一幅庞大的画卷。但凭一人之力，穷尽百年，又如何写得完心中无尽想象。

于是，我们终于找到了一种方式：创造世界。

2002年1月，一个邀人同写同一故事的贴子发表在清韵的天马行空论坛上，发起者没有想到，这变成了一次宇宙大爆发的开始。

最初只是一个小型的接龙计划，但随后越来越多作者的卷入，最终他们决定把它变成一个大型奇幻世界，用来提供给更多的作者使用，使大家的作品能得以相互呼应，使这个世界能够不断地真实与丰富下去，最初这个世界并不叫“九州”，为了确定世界的名字，为了争执它该是白皮肤还是黄皮肤，经历了无数次大战役，最终，2003年4月，九州正式定名，九州论坛开创，开始讨论设定和召作者加盟。目前参与过九州创作的作者阵容，几乎可以构成一支网络皇马般的梦之队。吸引这么多人的原因只有一个：一个联合开创世界的梦想。

想象一下所有的故事能互相呼应，独立成章的作品合起来就是鸿篇巨制。人物在不同的作品中舞动，折射出他每一个棱角的光芒。看着这个世界在一砂一叶的累积中渐渐成形，这是多么令人幸福的事情。

有着详细资料与设定的幻想世界，西方有知名的“龙与地下城”（D&D）系统，在这个世界设定上产生了经典名著《龙枪编年史》，游戏《魔法门》《英雄无敌》等著名系列，《魔法风云会》（万智牌）卡牌游戏，以及影视作品无数，已成为西方幻想文化的代表之一。但在东方，尤其是中国，却一直没有一个真正设定严谨资料共享的幻想世界，大家各自为战地创作了无数故事，却如雨落平湖，击出一点涟漪便消失无踪了。或者新新封神榜，新新西游记，新新八仙，新新哪吒闹海，把古代神话一遍遍翻炒，直到面目全非索然无味。我们失去想象力和创新力了么？

总要有人来做些什么。为了东方幻想文化的尊严也好，为了孩童般天真的虚妄也好。

“九州”是一个梦想，是天空里的第一滴水，我们希望它能变成海洋。

这片充斥着爱和战争、欲望和信任、死亡和梦想的大地

幻想文化杂志《**九州幻想**》欢迎你的加入：每月十日出刊

欢迎登陆九州幻想网站 **http://www.9z9z.com**







会长手册

浅谈公会管理艺术

■本刊记者 心鹰

也许是工作的原因，网络游戏成为记者生活中很重要的一部分，游戏生活与现实生活的界限也变得越来越模糊，这是幸，也是不幸。一方面在游戏中认识的人越来越多，“群众地位”日益提高；另一方面，现实生活愈加混乱，蓬头垢面狼狈不堪。慢慢地，记者认识了同样状态的一批人，说不上志同道合也算“同病相怜”，他们大多数是成年人，其中有上班族、公司老板、人夫人父……他们有各自的现实生活，但在网络游戏中，他们都是也仅仅是“公会成员”。有人说网络游戏像一个小社会，在记者看来，它根本就是一个小社会，只不过在特定的游戏环境中，个人价值的体现方式与我们熟知的方式有所差异，财富的分配也稍有不同。面对与自己孩子年龄相仿的“会长”，面对父亲一般的“手下”，人与人之间的关系变得微妙而尴尬。也许有很多人对于成立一个强大的公会充满幻想，也许有很多人陶醉于游戏中的财富与地位，借用《北京人在纽约》中的一句话“如果你爱他，请把他带入游戏，那里是天堂；如果你恨他，请让他陷入游戏，那里是地狱”，记者不想上天堂，不下地狱就很知足了。最后要说的是，本篇专题并不是要告诉人们该做什么，它只是讲述人们在做什么。

中国网络游戏公会发展与结构

每当提及网络游戏历史时，记者都会想到《网络创世纪》（Ultima Online以下简称UO），这不仅仅因为它是第一款进入中国的图形网络游戏，更重要的是在UO中产生了众多玩家互助群体，叫行会也罢叫血盟也好，这种群体表面上看都是公会。不过，那时候的公会与现在的公会有本质上的区别。在网络游戏发展初期，公会并不是游戏设计者的创造，而是玩家为了适应游戏自发形成的，那时的公会也不是游戏必需，即便玩家“孤独一支”依然可顺畅地进行游戏，可以说公会组织是不受到游戏影响也不会影响游戏的。在一个松散的环境下，公会成员自然也没有明确的定位与分工。



《魔兽世界》继承和发扬了欧美网络游戏的优点，进入中国后迅速占领市场，反响非常好。上图是《魔兽世界》中最强的Boss“黑龙耐法利安”，它需要40名玩家数月努力才有可能被击败，而这种“Raid”行为通常以公会为单位进行，这也使得公会成为游戏中最重要的元素之一



1998年《网络创世纪》进入中国。虽然在现在看来，它的游戏画面相当简陋，但在当时，对于刚刚接触图形网络游戏的中国玩家来说，这种画面已经足够了。《网络创世纪》中还没有明确的公会概念，一切公会形式的组织仅仅出于玩家自发形成

随着网络游戏的发展，游戏开发者意识到公会组织对游戏社会性的挖掘与帮助十分有利，于是游戏开始向公会靠拢，这时候的公会已不单纯是“玩家自发群体”了。当“成立公会”成为某款游戏设定时，真正意义上的公会逐渐形成，公会结构也逐渐细分起来。公会成为影响游戏进行的重要因素，一个玩家单靠自身力量已很难顺畅地进行游戏，这与我们现实社会的发展轨迹基本相同。早期的网络游戏《魔剑》《传奇》《无尽的任务》是对日后整个网络游戏公会系统影响较深远的游戏，其中欧美奇幻风格的《魔剑》《无尽的任务》由于运营问题，很多国内玩家转入国外服务器，在一种相对排斥的游戏环境中，中国人自然而然地走到一起，这也进一步促进了中国玩家强烈的公会情结。

在中国，UO可以说是影响公会建设最深远的网络游戏，很多UO公会经过多次改组依然存在于网络游戏中，像CPK公会（起源于早年UO，意为中国玩家杀手组织，在《魔剑》中发展壮大，与珈蓝、傲世、KOK、IMGOD等大公会齐名，后曾进驻包括《梦幻西游》《魔兽世界》在内的多款网络游戏）、Sunny Land公会（Sunny Land网站组建于1999年，是国内几个老资格的UO站点之一，后由于大量网络游戏的涌入，UO已不能满足大部分玩家的需求，原Sunny Land的玩家以及GM决定成立一个团体——Sunny Land公会。此后Sunny Land公会频繁活动于国内许多网络游戏中，如《无尽的任务》《星云战记》《仙境传说》）等，它们沿袭了“原始公会”的一些制度，但也会有微小的变化来适应新游戏，它们通常规模庞大并且同时参与几款网络游戏，有自己固定网站，公会参与的所有游戏都可在上面找到。这种公会制度较为严格，领导人员相对固定，大部分属于PFU（Play for Uber，即荣誉至上）公会。

与欧美风格网络游戏相比，韩日网络游戏对中国网络游戏玩家的影响更为广泛，这大部分归功于《传奇》。2003年以后，中国大部分网络游戏市场被韩日风格游戏占领，韩日网络游戏不管画风如何，但整体游戏风格十分类似，强调PK、强调装备与级别，缺乏内涵但环境更为轻松，这也是我们称之为“泡菜游戏”的主要原因，而后的《仙境传说》《大话西游2》把这类游戏发展到极致。此类游戏的公会结构通常比较松散，基本只存在于一款游戏中，但由于中国庞大的韩日游戏玩家群体，此类公会数量众多，它们更多是PFF（Play for Fun）公会。



沙巴克城无疑是传奇系列游戏的标志，围绕沙巴克城的争夺而展开的气势恢弘的行会战役，是《传奇》中最具传奇性的故事，为无数玩家所津津乐道。沙巴克城的城主，一般都是该服务器中的最强者，他们同时还能通过沙巴克城获得巨大的税金收入

无论是韩日类网络游戏还是欧美类网络游戏，公会结构大体都相同：一个会长、几个高层、众多会员。不同之处在于公会成立目的，目的决定行为，也就直接影响整个公会的管理模式和发展。

网络游戏中的领导艺术

网络游戏最主要的特色就是它的社会性，众多公会成为社会性的集中体现。每个公会都有它的发展轨迹，人与人之间的关系、公会与公会的关系、公会与游戏公司的关系，这一切形成了较为完整的社会关系体系。排除特定公会[比如RP（Role Play）角色扮演公会]，大部分公会可用管理学方式进行管理。



《A3》骑士团系统允许最多13名玩家组成一个骑士团，玩家通过这个骑士团扩张，并在今后开放的更庞大的系统中达到君主地位。骑士团系统是组成这个庞大系统的最基本因素，玩家的等级必须在30级以上才可以成为骑士团成员，骑士团还可以利用游戏中的重镇和商业据点的经济系统牟利

1.制定公会章程。为你的公会制定章程，可能的话通过网页向会员发布，或通过电子邮件发送。你可随着问题的出现不断更新章程，只要章程公开，大多数人都不会有问题。记住，让每个会员都明白游戏规则。

2.选择优秀的公会官员。为公会选择优秀的辅助领导者，这些玩家需要有能力管理公会。通常可选择最亲近的朋友担任，但他们并不总是最佳选择，一些好朋友并不是好的领导者。为了得到最佳结果，你需要有领导和排解纠纷能力的人。这完全取决于公会规模。如果公会规模较大，会员也并不全是现实生活中的私人朋友，那么优秀的公会官员是必不可少的。切忌“两亲”，那就是“事必躬亲”与“任人唯亲”。事必躬亲会让你疲惫不堪，频于应付各种鸡毛蒜皮的小事，这些事情应该交给官员去做；任人唯亲会严重降低你的威信，当一个公会人心涣散时，它的发展可想而知。

3.奖励良好行为，处罚不良行为。用增加权限来奖励公会中的良好行为，可创建特殊会阶，会员可通过功绩来获得，就像玩家希望提升角色一样，他们也希望提升在公会中的地位。你同样要处罚不良行为，警告或开除会籍是常见的办法，但请慎用过激的处理方式。当然也可将处理方式与游戏物品挂钩，比如采用最近十分流行的DKP（Dragon Kill Point，屠龙点数系统，用来衡量玩家对公会贡献程度与所得权益的分配系统，源于《无尽的任务》，现已被很多网络游戏采用）系统。另一种方法是创建特殊会阶，用作处罚的标志。你可减少该会阶的权限至最少（比如不能在公会频道发言）。

4.物品争议。物品争议是公会中最常见的冲突原因。有时队伍中的玩家渴望并争论某件物品（因为他们都特别希望得到），就得制定会员在该情形下如何反应的规则并公开，也可提交给公会领导者来决定如何去做，否则人们将分裂并演变成混战。管理学上有句话“规则越复杂，问题越复杂”，所以制定明确的物品分配原则并贯彻它是非常必要的。



从根本来说，《魔剑》是一个“公会的游戏”而非个人的，没有公会的个人很难真正领略到这款游戏的内涵。《魔剑》创建了一个通过游戏来进行完全管理的机制，各项指令基本涵盖了一个公会运营的所有项目，整个公会的运作不需要在游戏外面的管理介入。帮派概念从此发展到了新的高度

5.创建公会网站。大多数公会都创建自己的网站。如果你不知道如何去做，找会做的人代劳或邀请他们加入公会。

6.商业技能。目前大部分网络游戏都有商业技能设定，商业技能是维系整个游戏经济体系的关键。为每种商业技能选定负责人是很好的方法。当一群人专攻相同商业技能的话，他们会互相竞争，从而拖慢公会。让每个会员都清楚应该搜集何种商业技能物品和配方，以及应该交给何人。公会齐心合力帮助专攻商业技能的会员，最终整个公会受益。如果你不再使用某件物品，通过公会频道提供给其他人，其他玩家也许能用得到（与之会面并转交物品）。这样能提升与会员的关系，而且帮助公会成为一个大家庭。如果某件东西对公会特别有帮助，可募集会员的资金购买，这样可购买原本购买不起的东西。

7.公会标志。就像公司Logo一样，每个公会都要有其特定标志和目标，这对于提升整体荣誉感、

增加公会成员凝聚力是必不可少的。

8.公会活动。会员喜欢有计划的活动。开展活动之前通知会员，同时确保活动的顺利进行。这样的集结也让会员有机会交换商业技能物品，向低等级会员免费提供物品等。公会活动同样是领导建立威信的最好时机，发号施令、制定方针能极大地提升领导个人魅力。当然，一个总是迟到早退而又领导无方的领导会起到相反的作用。

一个公会成立起来并不是很难，难的是如何将公会长久有效地运行下去。作为一个完善的网络游戏组织必须有严密的领导群和详细的分工，以及公会领导群的透明度，这能使整个公会高效率工作起来。现在成立的各大公会有很详细的分工，如何在需要的工作岗位上分派能力出众的公会会员是问题的中心所在。很多公会会长，在一些重要部门安插自己认识的朋友而非真正有能力的人，这样必将使公会迅速腐败下去，最后形成一个领导群的小圈子，所以互相制约权力分配是必不可少的。

零界公会是目前中国非常有名的网络游戏公会之一，他们在《无尽的任务2》《星际Online》《龙于地下城OL》《魔兽世界》、EVE中都取得了相当辉煌的成绩。零界公会在接受记者采访时说："经过几款游戏的发展后，零界今天的组织形式已进化为官员议会制，这种组织形式使得零界具有了更强的战斗力和生产力。所有会员都明白，公会不是某个人或某几个人的，而是所有会员的，官员代表的正是所有会员的利益，而让所有会员都尽情体会游戏的真正乐趣，才是会员真正的利益所在。"从他们公会的发展历史来看，这段话无疑包含了不少辛酸与坎坷。以零界的成绩来看，无疑他们拥有众多有能力的管理人员和会员，组织结构也非常严谨，但PFU公会由于目的性太强，不可避免地在发展过程中会碰到更多棘手的问题，这些问题往往并不



《无尽的任务》中众人挑战火巨人纳盖风

来源于实力，而是源自对实力的偏执追求。零界为了更强大的力量一度放弃了稳定的公会基础，与其他几个同样有实力的公会合并，但由于高层

零界公会简史

零界主要官员：

Gorton：绰号"老头"，传说中的零界会长，零界的缔造者。

Lineay：绰号"政委"，零界的指导者。目前公会的运作、氛围、文化大多来源并继承于"政委"的规划。如果说"老头"赋予了零界实体，"政委"则赋予了零界灵魂。

Feng：公认第一领队，零界在他带领下完成了一场又一场的"首次击杀"，最终得以站立在荣誉的巅峰。他引导零界体会到了什么叫挑战、什么是荣誉。

2002年，零界公会成立，首先进入《无尽的任务》。

2003年，零界完成了第一次Raid（团队活动，下同），击杀纳盖风（游戏中的强力Boss）。

2003年8月，率先唤醒Sleeper克拉夫（游戏中的强力Boss）。

2003年9月9日，率先击杀TOV的首领威姆，标志着零界目前版本的《无尽的任务》已通关。

凭借着美服经验从Raid纳盖风开始，零界踏出了它辉煌的第一步，一个个不可一世的Boss倒在了他们脚下，零界的步伐无可阻挡，遥遥领先于其他公会。在这一过程中，零界也开始逐渐建立起一套自己特有的运作方式和公会文化。"集体利益至上，追求荣誉，服从命令，轻易不言放弃，维护官员权威，成熟理智地对待不公和矛盾"，这些准则逐渐得到了公会绝大多数会员的认同。

2004年2月17日，公会官员宣布，零界将和战神服务器的诸神的黄昏、天空公会合并，成立新公会RON，部分零界会员留守老零界。（公会官员绝大多数同意合并，Shinobi反对，Sauron弃权）

2004年3月，零界留守会员启动LUC（资料篇）小号计划，力图在资料片中抢得先机，RON官员着手反制计划，双方高层关系急剧恶化。

2004年3月，Feng归来，留守会员试图邀请RON的前零界会员回归，谈判破裂后零界彻底分裂。

2004年3月，零界和CX公会（晨曦）合并成立Nothing，留守会员部分进入Nothing，部分永久离开。

2004年6月，Nothing和RON公会因为Raid EMP产生纠纷（当时服务器问题相当严重），Nothing解散。

对于零界来说这是一段最为痛心的历史，同时也是一段最具争议的历史。高层操作的不透明，对立双方的口诛笔伐已使真相逐渐失去的它本来的色彩。

2004年9月1日，《星际Online》内测开始，零界军团入驻第二服务器，阵营NC。

2004年9月3日，由于NC方玩家太多，军团改换阵营，加入了势力较弱的VS方。

2004年9月30日，希索大陆雷滋保卫战。这是零界军团在《星际Online》中最为激烈和惊险的一场战役，军团成员在敌我双方力量对比悬殊的险恶环境下，取得了战役的最终胜利，这标志着零界军团将作为一支成熟的主导力量出现在战场当中，"只有被抬出去的零界战士，没有自己撤退的懦夫"成为零界的口号。

2004年10月8日到11日，在友军的协助下，零界军团在NC的老家索沙大陆发起了一系列攻势，均取得辉煌胜利，并最终一统索沙大陆。

2004年12月，美服《魔兽世界》内测开始，零界军团逐渐淡出《星际Online》转入《魔兽世界》。


《星际Online》中的宇宙战争场面极其宏大，只有足够强大的工会才能体会胜利的快感

管理的不透明以及仓促合并后利益的再分配问题，使得公会面临极大危机，也许这就是我们说的“物极必反”吧。

同样是PFU公会，CPK会长SUN对于公会有自己的看法：“首先网络游戏的本质是娱乐，而不是工作。所以目前公会的定性是积极进取，但不把有限的生命投进无限的游戏中，提倡多用脑而不是多用时间，提倡劳逸结合。这也是我们为什么Raid不允许超过24点，周末安排活动不会把时间安排满的原因。游戏如人生，一分辛勤一分收获，你在游戏里得到的多，往往在现实里失去也就多。我不希望若干年后，很多人来骂我，说因为当时天天玩游戏，学习没学好，工作没做好；我希望的是很多年后，大家还是朋友，闲暇时，一起上网，隔着无限的空间，享受彼此长年的友谊——仅仅因为我们都是游戏爱好者，同时希望和懂游戏的人一起玩。公会不是公司，所以提倡人人平等，官员的作用是用来维持一些制度和保证日常运转；如果人人都很明确怎么做是好的，怎么做是不好的，那么其实有没有官员都不重要。毕竟网络和现实的区别是，现实里有太厉害的利益冲突，而网络里大不了是一张美术画的图片，当然这个图片可能是SR也可能是逐风者。这么多年我做会长，其实只是一个组织者，就像一起出去自驾游，总要有个队长——他熟悉路况、认识沿途的旅馆、了解队伍里成员的习性，让这个车队旅途愉快，如果说这个队长有什么权力，那也是来自大家的信任和推举，权力取之于民，用之于民。”

当然，不是任何公会都能做到真正的公平、公正、公开，在建立一个完善的网络游戏公会之前，作为领导人就必须想到为什么做网络游戏公会、游戏组织公会未来的发展方向，以及如何能长久地将公会合理有效地运行下去。在公会成立初期，通常领导人都是为公会会员服务，而当这个公会开始进入收益阶段时，有些公会领导人开始为自己着想了，骄傲自满了，如果恰好这个公会属于“中央集权制”，那么后果通常不会很好。公会衰落的标志通常是进度变慢、人心涣散、大权独揽和贪污公会财产，这四点往往又是环环相扣的。作为一名公会领导，如果发现以上情况，建议立刻提高警惕，切忌鼠目寸光。

在公会发展后期，只有两种结果：成为更强大的公会或解散。一般强大的公会在此期间都会同游戏运营商取得联系，开始这种联系仅仅处于游戏内（比如出现了物品分配问题、游戏Bug、服务器问题以及维护会员权益等）。随着交流的不断深入，运营商与公会的互助性越来越强。很多人认为网络游戏的发展仅仅是那些游戏公司的事情，其实不然，游戏公司和游戏组织公会是相辅相成的，大多数游戏公司都愿意和游戏公会联系合作。曾在《传奇》担任GM的A君告诉记者，如果一个公会有详细的发展计划及公会介绍，游戏公司一般都会评定公会的发展前景，一旦公会形成规模，游戏公司会给与相应的支持（比如免费的网络资源、冠名为官方指定公会、给予一些特殊游戏道具等）。虽然目前游戏公会与运营商的关系还很模糊，但随着网络游戏不断发展，这种共存态势肯定越来越明显，这也是寻求发展的公会领导需要长远考虑的问题。

一代“旧人”换“新人”

“当游戏与现实生活发生冲突时，请明智地选择后者”——某公会会规第一条

记者曾在一个颇为强大的PFU公会待过很长时间，其中一段对话令记者印象深刻。一天，某公会主力成员在公会频道询问“咱们下一次Raid时间究竟是周末哪一天？”，会长答道：“还没确定，你有事情不能来么？”“不是，确定下来我好请假”“周末还请假？”“你没明白，我得告诉我老婆究竟是周六出差还是周日出差！”

这是个笑话，但其实类似的事情每天都在各个网络游戏中不断重复着。前段时间，曾出现过“与电脑抢老公”的论调，人们感叹网络游戏的巨大魅力。最近这种声音渐渐被“与老公抢电脑”“与老爸抢电脑”所取代，那些曾高呼“抢回老公”的人们慢慢被同化，也加入了网络游戏的阵营。网络游戏的普及，原因之一在于电脑的普及，网络游戏慢慢被接受，原因之二在于玩家的年龄层发生了变


血盟是天堂系列中最著名的社群系统，创立血盟虽然容易，但血盟的存续，不仅是血盟君主的任务，更是血盟成员都要尽全力来维持的


《刀剑》对于帮派系统创造性的设计，使得玩家帮派变得富有生命力，帮会成员的利益和帮会的兴衰紧密联系在一起，面对其它帮会可能发动的战争，玩家需要时刻做好开火的准备

化。游戏已不仅仅是青少年的专利，随着第一批玩家年龄逐渐加大（上世纪70年代出生，80年代开始接触电子游戏的一批人），中国整体游戏者年龄层正在提升，这些成年玩家大部分已工作，甚至成家并且有了子女，他们的价值观和处世方式与青少年玩家截然不同，现在的网络游戏中混杂了老人、孩子、男人、女人……它的社会性也变得更加复杂。

玩家年龄层的增长对公会建设有相当大的影响，这主要源于不同年龄层玩家思维方式的不同。一方面，成年玩家的大量涌入，对公会实力的提升具有相当大的帮助。这些玩家通常有固定收入，有更强的逻辑性和责任心。由于在社会工作中的实践经验，他们对于"组织"的概念更为清晰，他们领导的公会往往组织严密、分工明确，在人际关系的处理上也更加得心应手。年长玩家通常更为宽容随和，也更能服众，但他们也有不足。"时间"是制约成年玩家最重要的因素，相对于青少年玩家，本职工作和家庭生活对成年玩家的影响很大，因为对他们来说，责任心不单纯体现在游戏中，父母、子女、同事、朋友……这些名词对于还没有独立生活的青少年玩家来说恐怕很难理解，但对于成年玩家来说，这才是当务之急。所以，无论作为公会领导还是普通会员，成年玩家通常是合格的，但他们很难做到最好，他们需要处理的事情太多了。

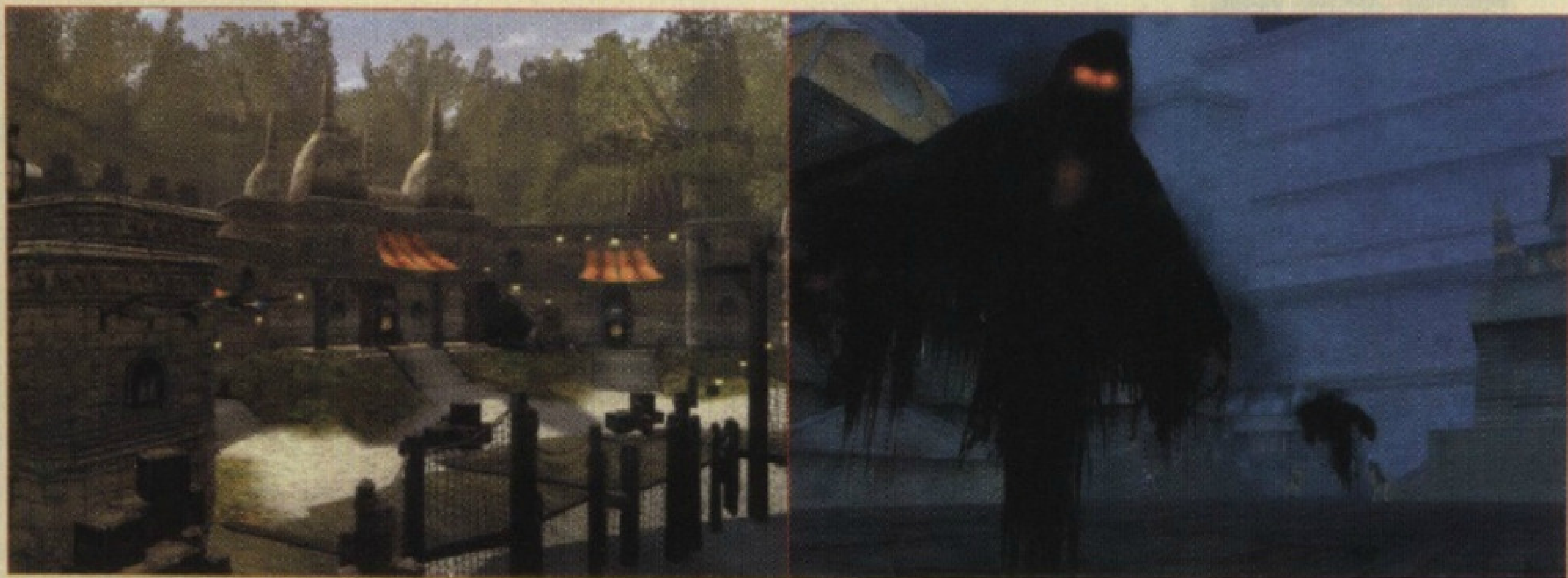
另一方面，成年玩家对于事物的处理方式也更加圆滑，从大局看这可能更为成熟，可是一旦这种圆滑混杂了太多的私心，那些被领导的低龄玩家就更容易被蒙蔽，造成非常恶劣的后果。记者在PFU公会"潜伏"期间，接触过许多玩弄权术的公会领导。对他们来说，游戏本身不重要，但游戏可为他们带来现实生活中无法得到的地位与权力；会员不重要，但相对低龄而又涉世未深的玩家更易于控制；荣誉不重要，如何把公会仓库挪为己用、如何铲除异己可能更为有趣；金钱不重要，但游戏中的假公济私、挪用公款等手段可能以后用得上……也许这只是记者碰到的特例，但不可否认，网络游戏的价值观和对个人价值的衡量标准与现实生活具有很大差异，玩家不可混为一谈，即便要混，也请混点好的。就像艾泽拉斯国家地理论坛（著名《魔兽世界》论坛）上一位玩家的签名"我是在玩游戏，你们别和我搞政治！"

记者就网络游戏问题采访了美国梅森大学社会学教授Dr Zhai，按照她的说法，"在美国，年轻人有很多社交活动与娱乐方式，网络游戏玩家很多是中年妇女与成年人，这与中国有很大区别。而且美国网络游戏玩家十分看重诚信，因为对他们来说，游戏就是娱乐方式，不会因为娱乐而丧失了自我约束，这可能与西方社会普遍存在的宗教信仰和社会意识有关。这里的游戏公会很多，组织也很完善，因为毕竟公会概念源于西方社会，这和东方式的帮会不尽相同，公会讲求民主，而帮会通常集权。"



《梦幻西游》是目前中国自主研发的成绩最好的几款网络游戏之一，《梦幻西游》中的公会更加轻松活泼，虽没有PFU公会那样严密的组织，但更注重人与人间的交流，属于典型的PFF公会。从《梦幻西游》和《魔兽世界》的良好市场反馈来看，PFF公会与PFU公会很难说谁更出色，因为它们针对的细分客户群不同

中国人相对含蓄的社交方式，使得不用面对面交流的网络游戏愈加繁荣。虽然公会制度为西方首创，但网络游戏在东方世界的繁荣已打破了地域差异，游戏公会制度在中国也必然有其自己的发展道路。无论是民主还是集权，不管未来玩家年龄层将发生何种变化，网络游戏公会必将一直存在，选择适合自己的公会管理方式不一定是最好的，请记住，公会"公"字为先。


《龙与地下城Online》刚刚开始在美服运营，虽然还没有在中国上市，但熟悉龙与地下城系统的玩家不难看出，这又是一款强调团队配合的网络游戏

布卡中国缘何“暴毙”？

■本刊记者 生铁

2006年2月23日，来自俄罗斯的游戏公司布卡（Buka）中国公司向媒体发出官方信函，宣布布卡中国公司将于2月27日关闭，终止其在华的一切业务。该信函称：Buka总部——布卡亚洲有限公司的母公司，近日作出决定，终止布卡在中国市场的直接运作。Buka总部认为去年中国单机游戏市场急剧萎缩，事实证明布卡继续保持在中国目前的运营是不切实际的。因此，决定于2006年2月27日正式关闭北京公司，同时表示不久将宣布布卡在中国市场的新战略。



布卡的中文网站专区里，招聘启示依然存在

这一消息的出现相当突然，就在本刊之前的一期“晶合通讯”中，还曾报道过多款由布卡中国代理的单机产品即将上市发售的新闻。而据目前情况看，该公司原计划于2006上市的十余款已申请版号但尚未出版的国外单机作品将有胎死腹中的可能。由于消息来得非常突然，不仅该公司的普通员工，就连公司现任负责人、布卡亚洲有限公司CEO马克西姆·米哈廖夫也对母公司这一决定感到非常震惊。他目前已将向Buka总部提出辞职。

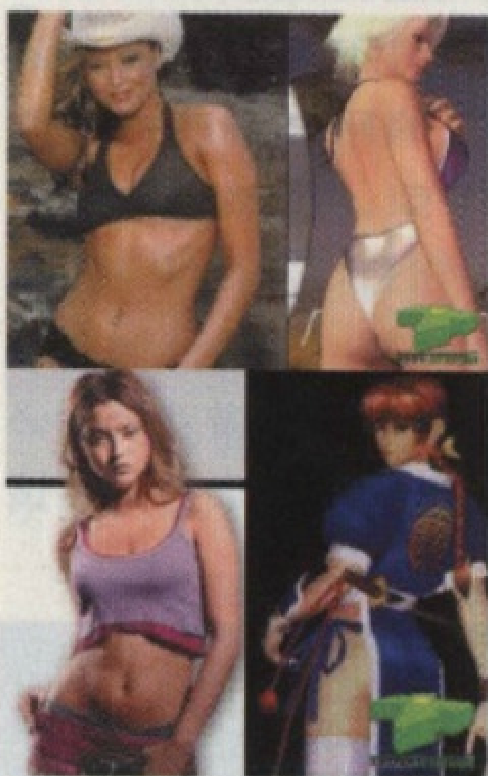


布卡官方主页上公布了了中国公司关闭的消息

一家真诚关注中国游戏业的俄罗斯游戏大厂，一家低调且硕果仅存的单机游戏代理商，为什么会在一夜之间消亡？公司负责人是真的对母公司的决定毫不知情么？记者带着这些问题采访了一位原布卡北京公司的中层管理人员。据这位知情人称，布卡中国在关闭之前确实毫无征兆，但他认为导致公司关闭的直接原因是布卡中国管理层与欧洲银行背景的股东方之间的分歧。布卡中国于2004年10月于北京成立，到2005年5月才开始推出自己的产品。而在成立后的一年多来，公司一直没有赢利，布卡中国管理层的兴趣似乎放在了对中国市场的了解上，而投资方则认为这样的经营状况使布卡中国的存在变得毫无价值。虽然公司在中国推出的每款产品平均销量只有数千套，但该知情人仍认为，导致公司关闭的主要原因不是市场环境，而是公司的内部情况。2006年1月18日上市的《V8超级房车》成为了布卡中国的绝唱——这对于早已冰冷麻木的中国玩家来说，无疑是在他们心上泼的又一小盆冷水。P

业界动态

《生与死》同名电影版泳装剧照公开



国外网站公开了由TECMO公司的3D格斗游戏《生与死》改编的同名电影的若干剧照，《生与死》电影将于2006年秋季在北美地区公映，本片导演由香港的元奎担任，并邀请众多性感女明星出演。曾在《杀死比尔》《罪恶都市》中饰演女杀手的日本演员Devon Aoki扮演Kasumi，歌手Holly Valance饰演Christie。

《傲世Online》永久免费

前不久，目标软件宣布《傲世Online》永久免费。伴随永久免费，目标同时宣布了《傲世Online》在近期的新活动，包括：打造无外挂网游、打造VIP服务质量、启动千万大奖活动、开放15组新服等。自2月22日公测以来，《傲世Online》3天内游戏在线人数便突破10万。与此同时，《傲世Online》签约德国、法国、奥地利、瑞士4个欧洲国家，全球同步运营。

《信长之野望Online》启动公测

2005年6月就已在中国大陆地区内测的网络游戏《信长之野望Online》已于今年2月28日正式拉开公测大幕。据游戏的国内运营商中青旅创先介绍，《信长之野望》是光荣作品中最大的一个系列，也是光荣公司起家的作品，此次《信长之野望Online》是所有光荣产品中的第一款网络游戏，也是“世界上第一款同时支持PS2和PC等多游戏平台互联”的网络游戏。据了解，中青旅创先在《信长之野望Online》的内测中对游戏的系统和参数进行了修改，希望在保证游戏品质的同时，使游戏更适合中国玩家的口味。

《劲乐团》庆祝一周年

在《劲乐团》于中国大陆地区运营一周年之际，久游网推出了“劲乐周年庆典活动”。整个活动将持续3个月，分为3个篇章、十余个欢庆节目。节目包括“回忆劲乐经典，展望无限未来”“劲乐周年十大金曲排行榜”等，力图在2006年为《劲乐团》营造更高的人气值。此外，久游网还与韩国人气偶像Rain签约，成为其网游《劲舞团》的形象代言人。据称，久游网之所以看中Rain，不仅是因为他的偶像魅力，更重要的是Rain本人酷爱舞蹈，符合《劲舞团》自由、休闲的游戏风格。

可口可乐携手街头篮球

2月27日，可口可乐与天联世纪共同宣布，双方正式建立市场合作关系。可口可乐将携手天联世纪旗下的网络游戏《街头篮球》，用全方位的互动营销方式，将独特的篮球感受和全新体验带给消费者。可口可乐将开展覆盖全国的“金盖”促销活动，让热爱篮球运动的玩家有更多机会体验《街头篮球》；同时，



可口可乐icoke.cn网站将为消费者提供互动活动。可口可乐公司还将连同NBA一起支持"《街头篮球》联赛"。可口可乐（中国）饮料有限公司整合市场总监罗瑞德表示："可口可乐与天联世纪的市场合作，将为体育营销在线上和线下的整合推广创造一个经典范例。"在发布会上，可口可乐代言人潘玮柏也出场展示了自己在《街头篮球》中的技术。

《功夫Online》招募测试成功举行

3月8日上午，国产武侠网游《功夫Online》正式揭开了神秘面纱，为玩家开放了3个小时的测试。当天玩家接触到的是《功夫Online》的内测版本，9种属性的人物已全部开放，且功夫招数体系、装备道具和场景地图已经比较完善，甚至开放了真实时间系统和锻造系统，完成度比较高。参与测试的玩家反映良好，尤其对游戏中新颖的人物、界面设计和武侠的味道比较欣赏。据悉，《功夫Online》目前的研发十分顺利，公测版预计开放的功能已经完成大半。

离职员工透露《完美世界》将登陆北美

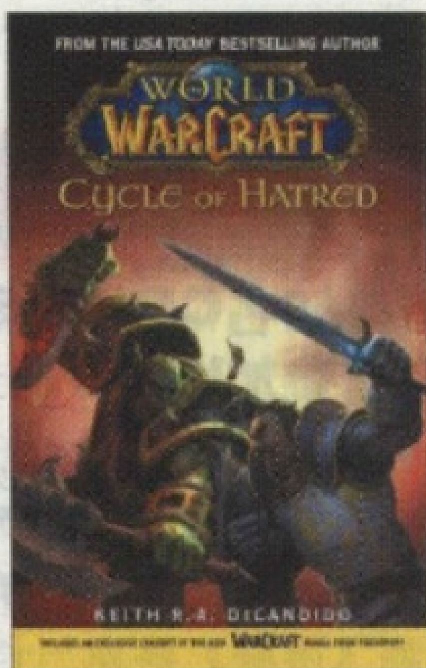
日前某完美时空离职人员在其私人blog中透露，《完美世界》可能率先登陆北美而非此前传言的日本以及东南亚。据称，完美时空正在秘密开发针对北美市场的《完美世界》英文版，一并



透露的还包括几张英文界面的游戏截图。据洪恩内部人士证实，近日洪恩公司的池宇峰的确赴美考察，但他并未透露具体行程。虽然来自日本和东南亚的运营商较为积极，但从产品等种种迹象来看，《完美世界》可能最先在美国运营。据悉，目前在美国运营的中国网络游戏还有网龙公司的《征服》。

《魔兽世界》《暗黑破坏神》小说作者再著新书

2月24日至26日，美国一年一度的动漫界盛事"纽约Comic-Con"展会在纽约的Jacob Javits中心举行。今年，《魔兽世界》《暗黑破坏神》小说的作者Richard Knaak代表暴雪参加展会，向与会者介绍



他最新的作品，新的《魔兽世界》小说《仇恨循环》。小说由Richard Knaak编写，Kim Jae-Hwan制作插图，以魔幻小说的方式再现了艾泽拉斯世界。它填补了《魔兽争霸》资料片和《魔兽世界》之间4年时间的空白，解释了人类和兽人由《魔兽争霸》中联盟变成《魔兽世界》中敌对的原因。燃烧军团被击败之后，卡利姆多大陆东部由萨尔领导的兽人和吉安娜领导的人类分享，但兽人和人类之间暂时的和平正在破碎，兽人的领地遭到攻击。萨尔和吉安娜必须阻止旧有仇恨重燃，而卡利姆多大陆正卷入另一场战争。吉安娜的调查发现了令人震惊的结果，她与早已失踪的传奇法师的相遇将挑战她所相信的一切，并揭开魔兽世界的秘史。作者在接受Blizzplanet的采访中称，魔兽历史中3个角色引人注目，这其中包括吉安娜和萨尔，书中将描述这两人之间的关系，至于第三个是谁就需要读者自行阅读去发现了……

Xbox360销量突破250万台

据微软Entertainment&Device部门亚太总负责人、中国地区负责人Alan Bowman表示，Xbox360在全球的销量目前已突破了250万台。他表示微软到2006年6月末为止的销量目标是500万台，也就是说目前已经达到了目标的一半。关于Xbox360主机是否进入中国市场，他说："我们在慎重考虑。"当初SONY向中国发售PS2的时候，由于盗版问题，不仅将

娱乐新造型——超女助阵联众新品牌

■本刊记者 冰河



周笔畅与联众新品牌造型共同出场

2006年2月27日，北京五洲皇冠假日大酒店，业界著名网络休闲游戏运营企业联众公司正式发布全新品牌Logo，刚刚诞生的以橙色为主基调的联众吉祥物也在会上精彩亮相。而超级女生周笔畅的突然亮相则使这场着力营造"快乐每一天"概念的商业发布会变成了一场娱乐秀。

发布会上，联众总裁鲍岳桥先生向来宾详细解释了更换Logo的原因及新Logo的含义。本次全新发布的联众新Logo主体为橙色逗号，内含代表Game意义的G字母。作为未来联众游戏品牌新标识，这个逗号的意义体现了联众作为行业主要休闲网络游戏企业，希望众多网民在快节奏的生活中停顿一刻，享受生活快乐本质，不要让名利压垮了健康的理念。会上，Yahoo中国总裁马云和来自工商银行、招商银行、皓宇互动等企业的嘉宾以合作伙伴身份发言。他们均表示，相信通过本次自内而外的一系列品牌改造，联众公司将被注入更多的激情与活力，彼此间合作经营的模式也将进行得更顺畅。

针对"快乐每一天"的新口号，整场发布会在以"变"为主题的表演中拉开序幕。此次发布会着重突出了"娱乐"的游戏本质，虽然联众众多的知名游戏无法在现场进行体验，但开场的音乐剧演唱、魔术表演、川剧变脸表演着实营造了足够的快乐气氛。而作为神秘嘉宾，目前在国内极具人气的超级女生周笔畅的到来也给整个发布会带来了意外的惊喜。当周笔畅牵着刚刚"诞生"在联众世界的吉祥物登场亮相时，现场气氛达到了最高潮。台下特地赶来的"笔迷"连续的呐喊和尖叫使人不由得产生歌友会现场的感觉。不过，从当场对周笔畅的采访来看，显然她对游戏并不算熟悉，最经常玩的游戏竟然是"挖地雷"……

为配合联众新品牌的塑造和推广，联众公司近期还将通过网络选拔的方式进行吉祥物征名、联众主题曲征集活动。而在新Logo发布后，联众公司还将在游戏研发、推广、经营等方面进行一系列调整，以便为用户提供更多个性化的游戏产品选择。P

当初预定的发售日延期，还把同时发售的地区从5个城市减少至2个城市。Bowman把这件事当作例子，他说："我不希望这种事在我们身上再次发生。"

索尼将于咖啡店设立PSP接口



索尼日前宣布将与日本复合咖啡协会合作，并与专业网络公司配合，从2月27日起在全日本150间复合咖啡店依次设立"PS点"。复合咖啡店是可供人们在享用咖啡、茶等饮料时，同时进行上网、阅读、游戏等休闲活动的综合性咖啡店。"PS点"是可通过无线网络同时为多部PSP主机提供游戏体验版等数据下载的设备。玩家可携带自己的PSP主机，在设置"PS点"的地方轻松获得免费的游戏体验版等数据。

首台可食用主机巧克力版X360

3月1日，微软的Belux总部大厅内展出了一台特制的Xbox360主机。这台主机的外壳采用巧克力制作，内部零件与其他Xbox360主机无异。据称，该主机在2005年阿姆斯特丹的X05展会上就已制作完成，并且展出，但当时由于微软并没有允许任何媒体进入，只是发放了少量的特别VIP邀请函，因此只有很少人看到这台主机。这台巧克力版Xbox360还是首次在公众面前曝光。该主机除Xbox360本体外壳由巧克力制作外，还配备有同样工艺的巧克力手柄。这台Xbox360内部零件与普通Xbox360几乎相同，但目前为止该主机还未执行过任何游戏，考虑到Xbox360惊人的发热量，可能在5分钟内这台主机的外壳就要融化了。不能玩游戏的游戏主机，你见过么？



首届"酷比杯"游戏策划大赛落下帷幕

日前，由腾讯科技主办的首届"酷比杯"游戏策划大赛在北京圆满落幕。比赛自2005年11月15日正式启动，整个赛事历时3个月，共收到参赛作品600余件。本次大赛有许多学生参与，QQ堂新玩法项目中获一等奖的朱金龙，以及获得另两个奖项的邹媛都是在读的学生。在策划案征集项目中，盛大网络的曹彦获得冠军。

网禅与美国Red5开发团队签订全球运营协议

2月28日美国Red5开发团队访问了网禅，并签订了网游新作的全球运营协议。Red5是由曾担任《魔兽世界》程序开发总监的Mark Kern等前暴雪的核心开发人员为主成立的开发公司。网禅代表表示，"开发出在全球成功的大众化游戏的两公司的基本方向是相同的。这次开发近于完成时，网禅不仅可巩固全球化游戏厂商的地位，并将能成为世界三大游戏厂商之一。"



电子竞技

瑞典知名CS战队SK.swe应邀参加WEG



当世界上许多优秀的队伍已决定参加WEG时，只有SK因为队员的问题没有决定参加WEG大师赛。在SK-gaming的主页上很多SK战队的Fans也表示非常希望看到让SK.swe参加WEG大师赛。瑞典著名CS战队SK.swe（CPL世界总决赛冠军）日前表示，他们决定参加WEG2006第一季度的大师赛。为了备战本次WEG大师赛，各队都进行了集训，WEG2005第三赛季CS项目的冠军wNv正在兰州进行特殊训练，美国的战队Complexity也赶赴瑞典进行训练。WEG2006大师赛将从4月8号开始，历时30天，共将有48位世界级的电竞选手参加。2006年第一季度WEG大师赛这个至今为止奖金数额最高的赛事，将引起世界电子竞技爱好者的密切关注。

CPL2006冬季锦标赛最新消息公布

2月24日，CPL组委会公布了CPL2006冬季锦标赛的详细信息。CPL2006冬季锦标赛将于12月13日（星期三）到17日（星期天）在美国达拉斯的Hyatt Regency举行。CPL会举办几个正式和非正式的比赛项目，包括目前公布的CS1.6。CPL将会提供一个大型的BYOC（自带电脑娱乐）区域，并会有展览会、演唱会等活动。包括注册、住宿、旅行折扣、早期注册折扣以及媒体页面等消息将会很快公布。另外，CPL还宣布CPL2007夏季赛将于2007年7月18日到7月23日在达拉斯Grapevine的Gaylord Texan Resort酒店和会展中心举行。

WC3L第9季第4轮 意大利新秀击败王者4K



在2月25日结束的WC3L第9赛季第4轮中，意大利战队Play.it暴冷以4：1战胜连续3届获得WC3L冠军的王者之师4K。4K队内头号巨星4K^Grubby不知为何没有出现在本轮对决中，同时亡灵领袖4K^FoV以1：2负于俄罗斯人族新星Play.XyLigan，丢掉了关键一分。俄罗斯天才人族的这次获胜再次打破了FoV逢"人"不败的神话。

恐怖Showgirl现身台湾省闹市区



为庆祝《F.E.A.R超能特警队》上市，中国台湾省代理商在2月25日派出了一群与游戏中角色极相似的"红衣小女孩"，赤脚披头散发地在闹市区发送游戏的试玩版光盘，她们阴森的造型吓到不少路人，也吸引了一些大胆玩家主动上前合照。在夜晚的游行中，除红衣小女孩外，还有演员装扮成小鬼穿梭在人群中，气氛更加恐怖。现场代理商还对200多位玩家所撰写的《F.E.A.R超能特警队》鬼故事进行手机短信票选，主办单位将选出幸运参与者，赠送《F.E.A.R超能特警队》"典藏漫画笔记本"。

产品信息

《指环王——中土大战2》中/英文版上市

EA公司3月1日宣布，由EA洛杉矶工作室开发的即时战略游戏《指环王——中土大战2》已经上市，3月1日举行繁体中文版首卖活动。繁体中文版可通过修改注册表改为简体中文版。《指环王——中土大战2》以同名单机游戏为基础，通过全3D的绘图以及即时战略的游戏系统，带领玩家深入中土世界，体验J.R.R.托尔金原作小说与电影版“指环王”中呈现的浩大战争场面。

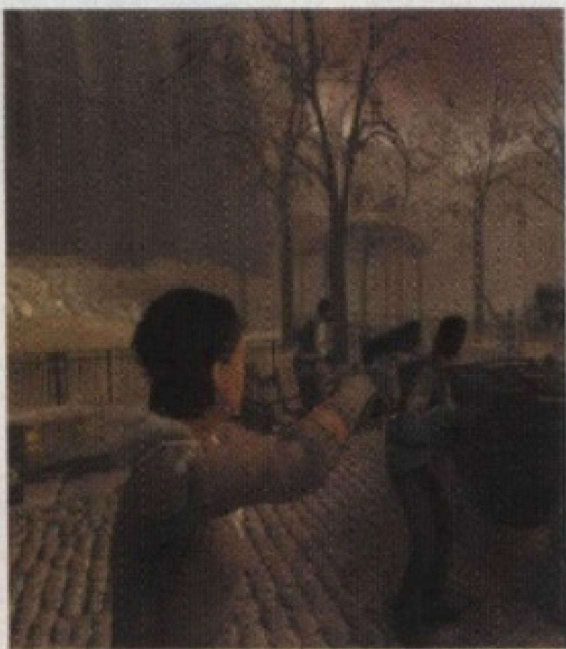
《古墓丽影7——传奇》新截图公布



前不久，国外网站公布了《古墓丽影7——传奇》的新截图，包括劳拉的一些战斗场面以及劳拉晚装造型。劳拉穿得比以前更少，更性感，不过从截图看，《古墓丽影7——传奇》的画面表现比前作没有明显提升。除了劳拉穿晚礼服的噱头，《古墓丽影7——传奇》还能带给我们多少惊喜？

《半条命2——第一章》全球同步上市

VALVE宣布将在今年推出《半条命2——第一章》（Half-Life 2: Episode One）。据官方消息透露，该资料片将作为一个单独作品发布，安装时无需前作《半条命2》。VALVE表示，将以“影集章节”的形式制作《半条命2——第一章》的后续游戏，目前已经确定戈登的伙伴爱莉丝将出任资料片的主角，而忠心的伙伴Dog也将跟随爱莉丝一起重回荧幕。Dog是个体形巨大的机器人，不但是女主角的宠物，也是她最忠实的保镖。VALVE设计师Robin Walker表示，他们觉得二代游戏内容的最大遗憾，就在于主要角色之间的互动太少，缺乏深度的人性挖掘。所以资料片将对这一点进行着重强调，让玩家能看清各个角色的面貌。

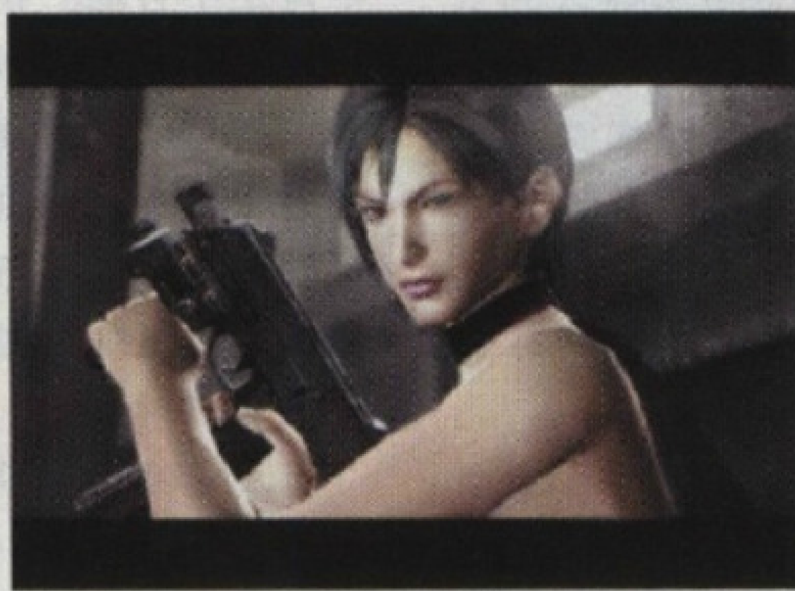


《辐射3》无缘本年度E3



2月24日，Bethesda公司的公关经理Pete Hines宣布《辐射3》将不会出现在今年的E3上。当Interplay在2003年因财政问题关闭黑岛工作室时，众多《辐射》迷以为他们很难再看到《辐射》系列的作品了。尽管Interplay的总裁Herve Caen曾宣称《辐射3》仍有机会问世，但玩家鉴于Interplay糟糕的财政状况，均对此持悲观态度——直至Bethesda软件公司在2004年7月宣布自己取得《辐射》续作的开发权。拥有《上古卷轴》开发经验的Bethesda公司执掌《辐射》也许还算是个不太糟的结局，Bethesd的制作人也宣称将沿袭前作中那种阴郁的后启示录黑色幽默风格。Pete Hines宣称：“我敢肯定，《辐射3》将不会在E3上亮相，也许要过上一阵子，等到研发进行到相当程度，具备足够的谈资之后，我们才会为大家介绍这款续作。”

PC版《生化危机4》游戏画面曝光



在法国育碧披露NGC/PS2恐怖动作游戏《生化危机4》（Bio Hazard 4/Resident Evil 4）即将推出PC版之后，国外媒体已公布数张PC版游戏截图。从公布的图片看，PC版与已经发售的PS2版在图像效果上差距不大，我们期待着CAPCOM公司提供进一步的资料。目前CAPCOM公司尚未证实这些图片的真实性。

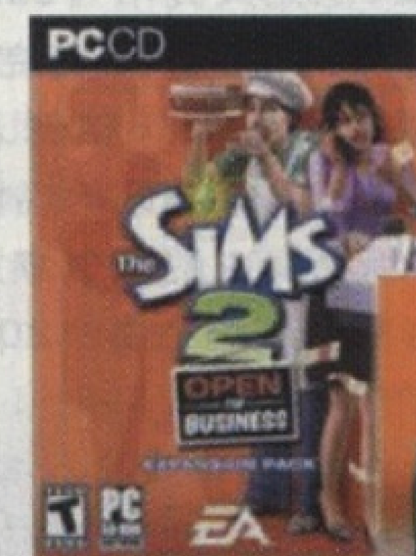
《龙与地下城Online》试玩延长至3月5日

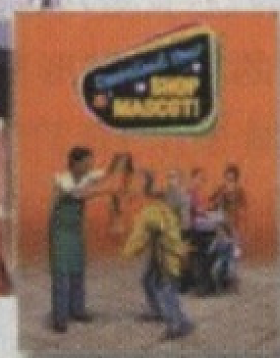


2月28日《龙与地下城Online》正式上市，预订的玩家需要用零售包里面的CD-Key激活账号，方能继续游戏。由于不少预订了游戏的玩家致电Turbine，表示在一些游戏零售商店里不能马上买到游戏，所以Turbine决定将所有预订玩家试玩的时间延长至3月5日。之前通过预订的玩家可享受提前进入游戏进行体验，预订玩家提前试玩期间的游戏账号信息以及角色人物都将保留。

《模拟人生2——创业》中/英文版上市

EA公司3月1日宣布，由Maxis开发的史上最畅销的游戏《模拟人生2》的新资料片《模拟人生2——创业》于当天上市，同时上市的包括中文版。在这款新的资料片中，玩家操纵的模拟市民可开创他们自己的事业，可设计自己的衣服精品店、美容沙龙、花店、高级电子产品店、餐厅连锁店，或从事其他各式各样的商业活动。当模拟商店扩大规模时，玩家可雇用员工，然后让这些模拟市民进行各式各样的工作，如制造玩具、使用收银机、制作花束、推销商品或制造机器人等。





盛大亏损证明了什么？

■本刊记者 生铁



我相信标题的这几个字，足以代表很多看客在提到上海盛大网络公司时的想法了。

在本期杂志截稿前，盛大方面公布了截至2005年12月31日的第四季度财务报告。报告中显示，盛大该季度净营业收入较2004年同期下降16.3%，较2005年第三季度下降27.8%，为3.61亿元人民币（4470万美元），其中网络游戏净营业收入（包括MMORPG收入和休闲游戏收入）较2004年同期下降20.1%，较上季度下降28.8%，为3.12亿元人民币（3870万美元）。

造成网游收入下降的原因很多，主要是由于《传奇》系列的持续老化使游戏对玩家的黏着度下降，该季度盛大所有商业化运营的MMORPG的平均同时在线人数由上一季度的63万下降至54.8万。而在这个时候，盛大没有拿出一款足以和其他公司主力网游抗衡的作品，在市场竞争加剧的情况下反而流失了部分用户。而《热血传奇》《传奇世界》和《梦幻国度》等3款MMORPG实施新的收费模式也导致了收入的下降。另外盛大最主要的休闲游戏《泡泡堂》带来的网游收入也在下跌。网络游戏的业务额下降也直接引发了该季度盛大其它业务收入的下滑，该季度盛大的网络广告收入和安全身份认证产品“密保”的销售收入也有所下降。

而收入下降还导致了盛大该季度的亏损额也很引人注意。该季度盛大净亏损为5.39亿元人民币（6680万美元），上一季度净利润为2.61亿元人民币，2004年同期净利润为2.31亿元人民币；每股（美国存托凭证）摊薄净亏损为7.58元人民币（94美分）。盛大方面称，该季度的亏损主要是为了反映盛大持有的38%的韩国Actoz公司股份的公允价值而计提了总计5.21亿元人民币（6460万美元）非现金形式的减值准备。盛大在2005年2月完成了对Actoz公司38%股权的收购，总金额为8.78亿元人民币（1.06亿美元），其中含有超过当时市价部分的溢价。盛大于2005年第四季度确认了对Actoz投资的减值损失。如果不考虑对Actoz投资的非现金形式的减值准备，2005年度的净利润还比2004年增长了12.7%。

另值得注意的是，盛大在该季度财务报告中称盛大易宝（EZ Pod）创造净营业收入2250万元人民币（280万美元）。盛大易宝于2005年12月1日上市，每套零售价高达458元人民币。盛大通过自己熟悉的区域销售商和长虹朝华、七喜电脑、海信数码、TCL电脑科技及清华同方等多家电脑厂商签署了购买协议，根据购买协议，这些厂商将在各自协议生效后的一年内总共定购大约66万套EZ Pod。

但另有消息透露说盛大易宝销售数月仍有近百万套滞留在渠道经销商手中。虽然盛大为易宝的销售搭建电话订购、网上购买、手机购买等多种销售平台，并通过央视、东方卫视和湖南卫视等国内电视台进行多种方式的广告投放，同时积极与国内知名的家电连锁卖场组织促销活动，但这一切仍使人们对易宝的未来捏一把汗。

在易宝上市后，本刊编辑部第一时间拿到了该产品。但在测试中发现，游戏的网络下载、产品的技术含量以及整个软件平台的搭建，均有待完善。1月时本刊记者亲自到北京几所大的电脑卖场中了解情况。在中关村的某所卖场中，记者看到盛大易宝被摆在PS2、Xbox、PSP等水货游戏机销售商的摊点上。下午16时，记者就易宝的销售情况询问游戏机售卖人员，该人员告诉记者，盛大易宝并不是她家的货，只是与她合租摊位，而销售易宝的人已经回家了。

盛大首席执行官兼董事长陈天桥对外宣称：“为了进一步深化我们的家庭战略、实现盛大互动娱乐内容的多样化，我们采取了一系列重大举措，而盛大的近期业绩也受到了这些举措的影响。近阶段，我们对主要几款大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）实施了新的收费模式，推出了一系列自主研发的休闲游戏，同时加强了对新内容和盛大易宝（EZ Pod）等新产品开发、销售和推广的投入。我们很高兴地看到EZ Pod上市初期就取得了喜人的销售成果，获得了来自国内领先电脑厂商和区域经销商数目可观的定购。”这样的说法并不能阻止人们对真实情况的好奇。而陈天桥所言“用遥控器上互联网这样的梦想，比尔·盖茨做过，但失败了；比尔·盖茨最好的合作伙伴保罗·艾伦也做过，他也失败了。今天，一个中国公司要继续这个梦想。”这样的说法，似乎也有不成功便成仁的味道。

针对盛大近期的情况，一位业内撰稿人对记者说：“盛大易宝需要在大众中普及，而现在还需要电脑做媒介来下载东西，这显得非常不人性化。而如果盛大盒子真的定价为6850元，售价相当于两台水货Xbox360，更何况现在质高价低的娱乐那么多，6000元能配个不错的兼容机了。现在的情况使我有点质疑盛大决策层的眼光。”但是他也承认，盛大目前的亏损并不能说明什么，“盛大之前的成功是陈天桥按传统商人的做法去做网络游戏，之后他也能想到及时转型，但目前只是转型的方向似乎有问题，情况如何还需要观望。”

还有的人认为，盛大对于硬件的投入是有些跟风，但免费的路线是没有错误的。韩国产业的潮流目前依然是中国产业的风向标，所以盛大选择免费路线是必要的，但转型过程中肯定不可能一帆风顺，而盛大对于硬件的投入，将可能成为盛大今后的暗伤。

来自同业公司的竞争对手则表示：“盛大背负着网络游戏的原罪，因此从它将网络游戏做大的那天开始，负面就一直很多，不是最近因为亏损才开始多起来的。不过我个人认为陈天桥是那种越是在困难的时候越能爆发的人。盛大的情况还要继续观望。”

无论盛大近期的亏损证明了什么都不重要。中国的游戏业多几个陈天桥、多几个盛大，总比多几个冷笑的看客要强一些。

别拿豆包不当干粮

■本刊记者 Littlewing



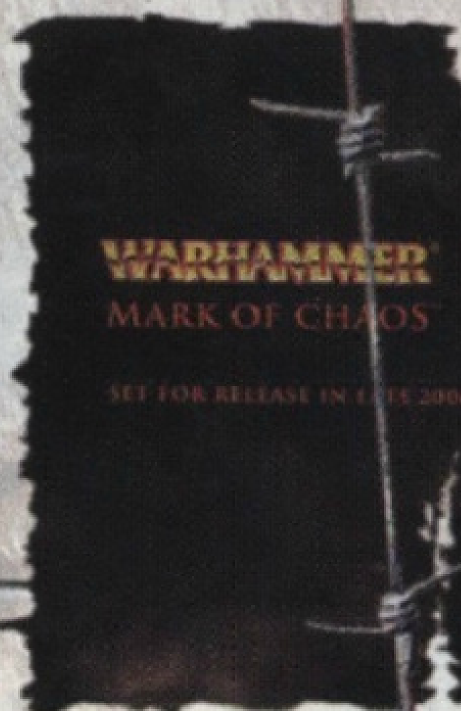
九城发布的财报显示，2005年九城全年收入达4.65亿元，其中2005年6月推出的《魔兽世界》游戏收入就接近4亿元，占其总收入近九成。然而，在《魔兽世界》为九城带来巨大收益的同时，九城的客户服务也成为玩家指责的焦点。电话服务人员极不专业，对许多技术性问题无法给出实质性的解决办法，通常是"您提出的问题我们已反映相关部门，请问您还有什么问题么？"在线GM反应极慢，更多时候是在你下线之后给你发来一封信，内写"由于您不在线，我们的客服人员无法为您服务……"服务器状况堪忧，对人多的服务器没有限制，动辄排队数百；服务器在周末经常出现延迟状况，在黑翼之巢、熔火之心等高级副本中尤其明显。由于玩家对《魔兽世界》的疯狂喜爱，也只好忍气吞声。

然而，再能忍受的玩家，也有个心理承受的底线。2月28日，九城终于测试到了玩家的心理极限。《魔兽世界》中有一个史诗级的任务，需要全服务器玩家合作，打开最新副本安其拉之门，之后还要并肩抗击从中涌出的虫子。在2月28日某服务器安其拉开门任务中，近千玩家集结希利苏斯共同完成任务，就在他们奋战5个小时终于将母虫的生命值打至剩余6%，这时所有玩家集体掉线，母虫的生命重回100%。

由于怪物过于强大，一个玩家在这场战斗中就要死亡10次甚至更多，仅仅修理装备就要花费30金币，按照游戏中经常出现的贩卖金币广告，30金币大概折合人民币3元左右，加上5个小时点卡费用约2.2元，每个玩家损失就达5元以上，1000名玩家的损失就是5000元。在玩家于官方论坛发出消息要求运营上作出解释时，九城也只是使用自动回复解释该事件已转交相关部门处理，而并没有提出任何补偿的办法或表示将对玩家作出补偿。玩家终于被激怒了，他们在论坛上发起号召，如果九城不能做出合理的解释并提出解决办法，他们将在3月15日消费者权益日集体罢玩。3月1日下午16时，魔兽世界3区符文图腾的玩家们在进行安其拉开门任务时遭遇了同样的状况，服务器在晚21时崩溃，一个怪物在血还剩4%时恢复为100%……网上对于九城的声讨更加强烈。事实上，还有更多遇到此类状况的玩家，没有站出来维护自己的权利。2区诺达希尔服务器，在安其拉任务第一步召唤绿龙时，有三四百名玩家聚集在月光林地，当绿龙伊兰尼库斯·梦境之暴君降落时，玩家共同抗击绿龙的壮观场面没有出现，取而代之的是服务器巨大的延迟，有1/3的玩家当时就被踢下线，再也无法成功登录，更多的玩家则是卡在游戏中进退两难，想退出游戏的话就只能按Alt+F4强行关闭，要留在游戏中，放一个技能延迟就要2分钟，死了不能复活。本来准备充分的任务，就在服务器的故障中失败了。当玩家询问在线GM，得到的只是"您提出的问题我们已反映相关部门"之类的回答。到底有多少个服务器出现这种状况我们无从得知，不过从《魔兽世界》人气最旺的NGA论坛上的抱怨中，因服务器故障而在完成安其拉任务中受到影响的玩家不在少数。

在玩家网上发帖号召3月15日集体罢玩后，九城终于承诺将出台安抚性补偿措施。至本文截稿之日，具体的补偿措施是什么，九城还没有说明。不过，在玩家选择《魔兽世界》时，就相当于签下了一纸契约，因为在游戏前面的用户许可协议上写得清清楚楚，根据《通行证用户协议》中第六条"服务的停止和更改"的规定，发生突发性的网络设备故障等情况时，第九城市有权停止或中断向用户提供网络服务，不负任何损害赔偿责任。作为付费游戏玩家对游戏已经投入了相应费用，而玩家在登录、注册之时形同与代理、经营商签订了合同，一旦出现损失，玩家可通过诉讼的方式寻求赔偿，但目前关于赔偿方式难以界定，所以很难挽回损失。所以，无论罢玩还是寻求法律手段，都未必能得到补偿。但这并不意味着玩家就永远是网络游戏产业中的弱者，本次玩家集体罢玩，导致九城承诺将给予补偿，就是玩家自发维权的结果。不过九城承诺对玩家进行赔偿，已属难能可贵。在网游代理商和玩家的纠纷中，很少有厂商能表现出九城这样的诚意。消费者的权益只有靠消费者自己来维护，而他们的网络虚拟财产的赔付，在法律上尚没有明确的界定，但这并不等于他们在网络上的权益受到侵害，就只能忍受。无论是诉诸法律还是自发维权，玩家都要将维权进行到底。







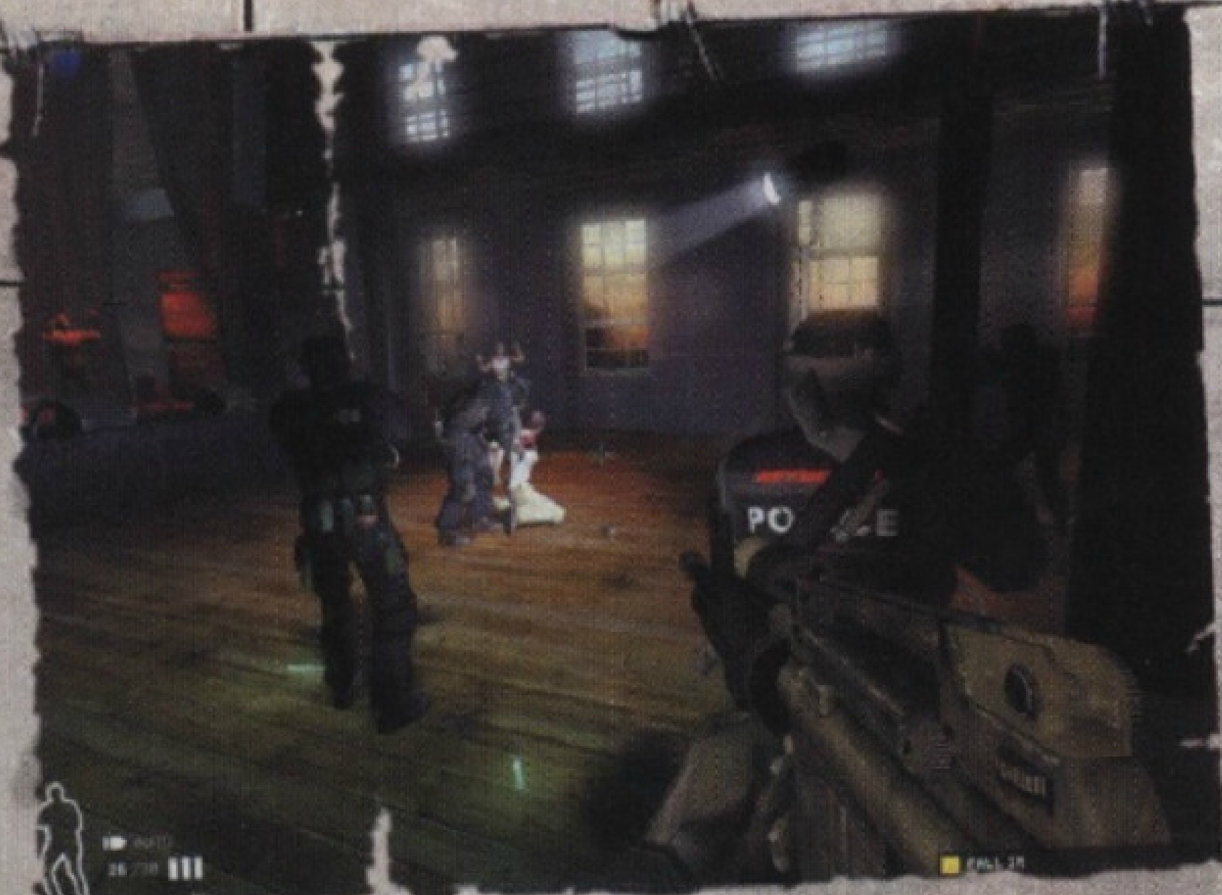


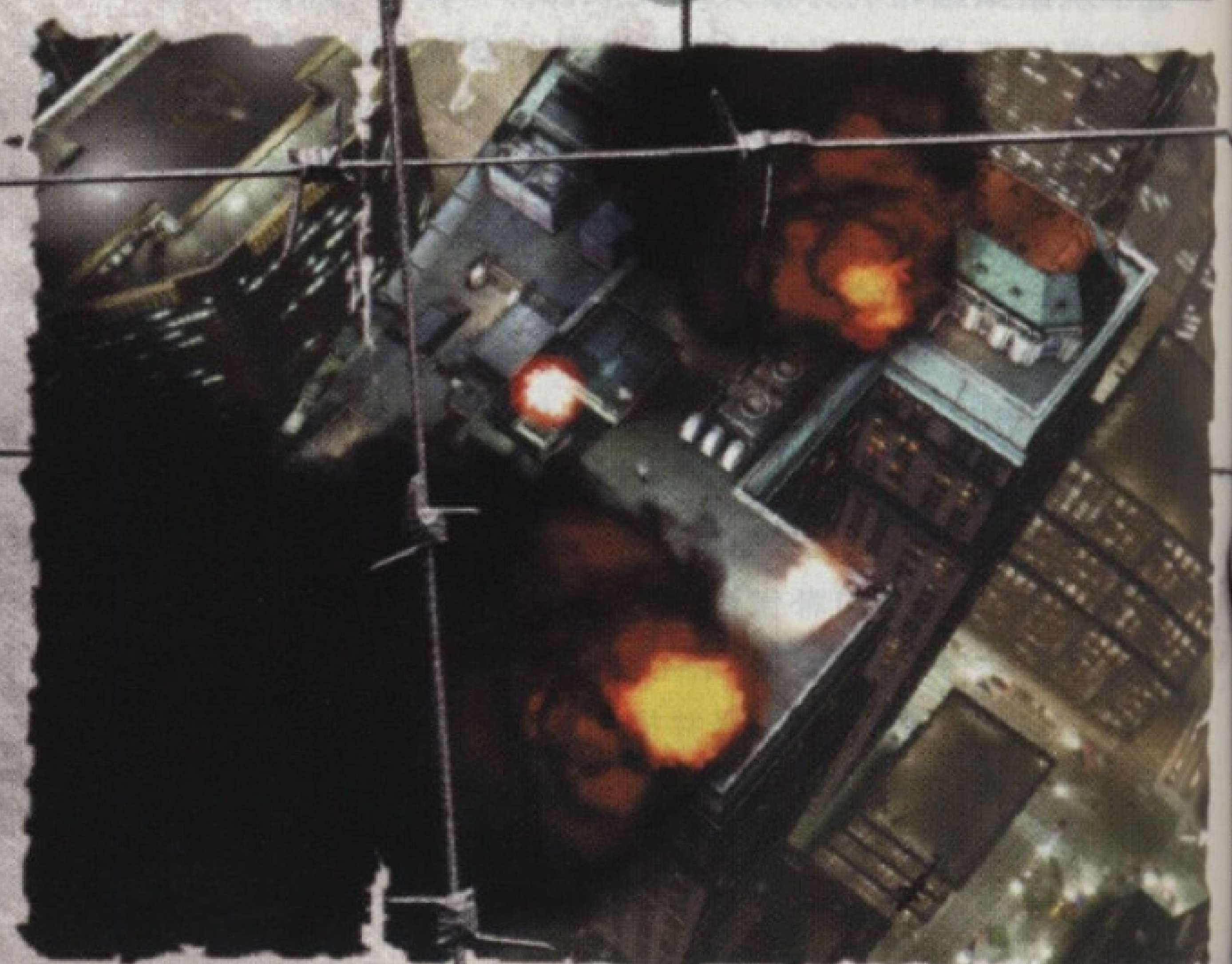
2006年资料片集中营





■策划 本刊编辑部
执笔 晶合实验室 Fas





前言

不知从何时开始，成功的游戏不再直接推出续作，而是推出资料片。或许我们可将资料片看作趁热打铁，也可将其看作是承上启下的过渡阶段。资料片到底应该是什么样子，用什么标准进行评判，相信不同的玩家心中都有各自不同的标准。毕竟，资料片不是续作；它应该是对原作的扩展，而不必是对原作的改变。下面，我们罗列了一些新游戏介绍，其中大部分是游戏资料片，不过也有极少数只是貌似的。让我们看看资料片和非资料片到底有何不同呢？

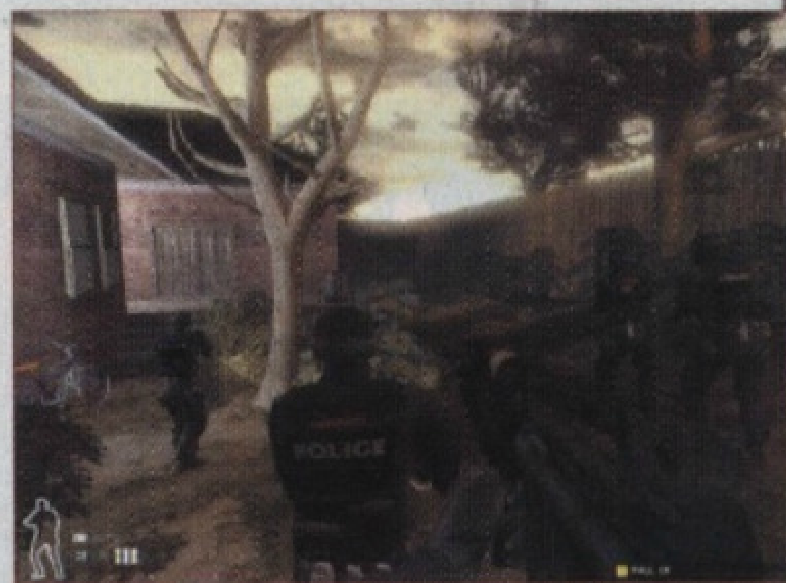
霹雳小组4——斯氏集团
SWAT 4：The Stetchkov Syndicate

类型： 动作射击
制作： Irrational Games
发行： Sierra
上市日期： 2006年第2季度

2005年，《霹雳小组4》在《雷神之锤4》《毁灭战士3》等多款动作射击大作不断推出的情况下，依旧凭借着自己的“战术运用”和“真枪实弹”等特点，在欧美畅销游戏排行榜上名列前茅，深受广大玩家的喜爱。如今，《霹雳小组4》的资料片正在紧张地开发制作中。它延续了前作的全部特点，并且在单人游戏和多人游戏方面进行了明显改进，使游戏更具魅力，并且很快就将与广大玩家见面。


对女性恐怖分子也不能手软

从资料片名称《斯氏集团》可看出，反恐特警将面对一个跨国犯罪辛迪加组织“斯氏集团”。这是一个源于东欧黑手党的国际犯罪集团，其犯罪活动比普通罪犯更为频繁和残忍。不过，在反恐特警的严厉打击下，斯氏集团最终被彻底摧毁。游戏通过7个新增的任务关卡来真实表现紧张激烈的打击过程，并且每个任务之间的联系更为紧密。玩过《霹雳小组4》的人都知道，前作是通过反恐特警解决一个又一个的犯罪事件来推进的。这意味着大多数任务并不是相关的，相互之间总会有一些脱节。而在其资料片中，这种现象被加以改进。尽管每个任务还是通过不同的事件来表现，但是相互之间特定的线索却共同指向斯氏集团。同时，游戏任务的难度也有所提升。在与敌人的激烈交锋中，玩家将要面临各种各样的挑战。比如，在Fun Time Amusements任务中，玩家必须在敌人冲掉毒品之前，快速将敌人干掉；而在Fresnal St.Subway Station任务中，玩家则要想方设法阻止敌人逃入地铁，并且及时消灭敌人。


小心翼翼地向目标前进


敌人举手投降

游戏的另一个显著特点在于优秀的合作模式。在这种游戏模式下，玩家可在任何单人游戏中执行任务，并且每次读取任务的时候，敌人都将随机出现在不同的地点。这样一来，即便玩家将所有任务关卡的地形全部记住，面对突如其来的敌人也将是一次全新的挑战。此外，游戏开发者还将单人游戏地图中的很多定制选项应用于多人游戏中，从而让玩家可根据自己的需要来设置关卡的难易程度。由于合作模式的上限人数提升为10人，因此玩家可组成两支5人的队伍，并且能从不同的地点进入关卡场景，把捕获罪犯作为竞赛，大大提升了战斗乐趣。


血溅当场

如今，《斯氏集团》的开发制作已接近尾声，预计将于2006年第2季度正式推出。让我们拭目以待反恐特警又一次的精彩行动吧。


居高临下侦察环境

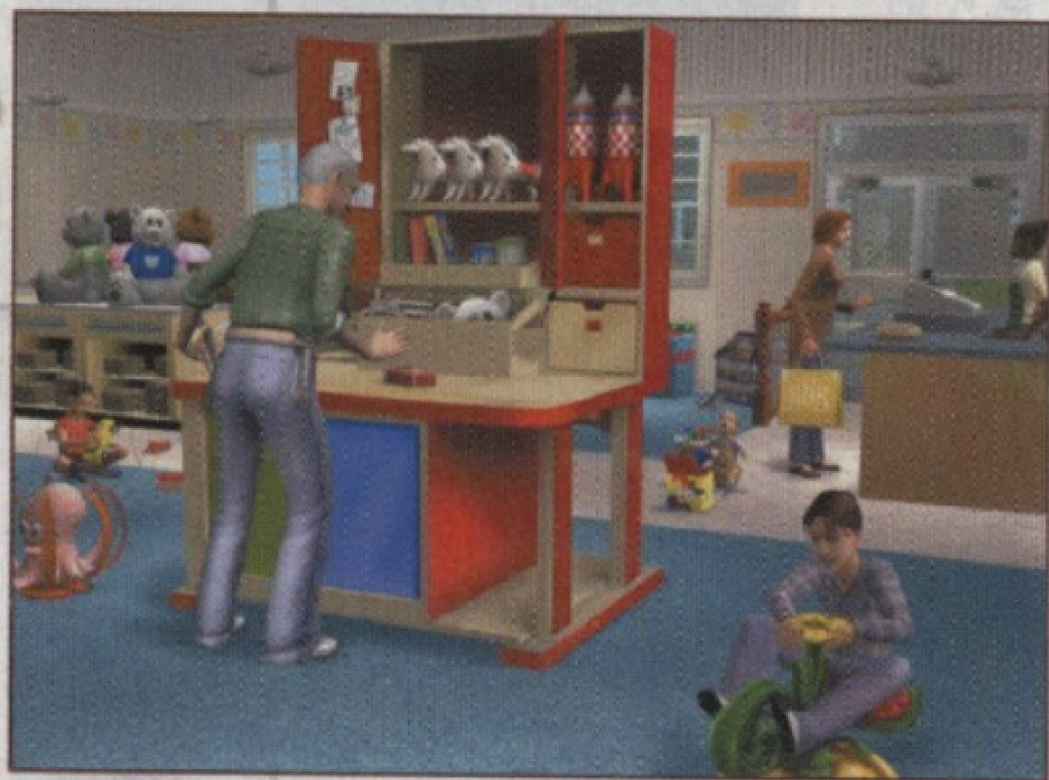
模拟人生2——创业王
Sims 2: Open for Business

类型：模拟
制作：Maxis
发行：美国艺电
上市日期：2006年2月28日


尝尝我的饮料吧


在音像店遇到了老朋友


花店经营得不错


成年人也是喜欢玩具的

无论何时，只要大家谈到《模拟人生》，一些人不可避免地就会认为它是EA的超级赚钱工具。《模拟人生》大红大紫的时候，曾先后推出了7款资料片，并且还被移植到了游戏机平台。如今，《模拟人生2》的资料片已推出两款，分别是《大学》和《夜生活》，而第3款资料片《创业王》也于近期与玩家见面了。看来EA又准备利用《模拟人生2》再来大捞一笔，不过，游戏开发人员并不这么认为。面对冷嘲热讽，Maxis资深制作人Tim Letourneau说："这个资料片的一半内容是要做出一些孩子们能够拿来玩的玩具……如果我们只是设法兜售游戏，那么我们有必要为了游戏中的小孩有更多的事情可做而花费大量的时间和精力么？"

当开发制作《创业王》的消息正式公布时，人们很容易将其理解为嫁接在《模拟人生》基础上的一款"大亨"游戏。不过，实际情况并非如此。如同其他资料片一样，《创业王》的重点仍然放在全新的交互上，为玩家提供了更多的工具以使环境多样化，并且给予模拟市民更为丰富多彩的生活。"人们喜欢画板"，Letourneau说，"喜欢模拟市民在画板上描绘出来的东西，喜欢将描绘好的画板挂在墙上。"这就是游戏开发的初衷：为模拟市民提供更具创造性的条件，从而让他们感悟出更为生活化的游戏乐趣。"事情真的就是这样，相信玩家也喜欢这种设计思路。"

那么，随之而来的有哪些变化呢？正如资料片名所展示的那样，这是一款让玩家开设各种各样商店的游戏。游戏中，商店基本分为3种类型，分别是Pay-per-item、Pay-per-service和Pay-per-time。在此基础上，进一步细分为花店、熟食店、艺术品店、玩具店、水疗店以及沙龙等。凡是玩家能想到的商店，几乎都会在游戏中出现。模拟市民在经营这些商店时，将要花费时间留意股票的涨跌、批发和零售的利润对比、财产清册的建立以及员工的管理等。所有这些事情并不是要求玩家来做的，而是确确实实地让模拟市民自己体验完成的。当然，这并不是一款纯粹的"神化"游戏，在某些细节方面还是需要玩家作出一些决策。比如，雇佣员工和解雇员工是一件非常重要的事情，模拟市民通常会作出一些不当的决定。这时，就要求玩家根据不同人员的能力高低选择合适的人选，付给相应级别的薪水，以此来激励员工的工作热忱。同时，对于那些无所事事并且破坏商店生意的家伙，也要毫不留情地予以"制裁"。此外，Maxis还想让玩家体会到开店的功夫不仅是用在商店之内，还要用在商店之外。在游戏中，尽管开店的利益最明显地体现在财政方面，但同时还要考虑到其他几个关键因素，分别是关系、理解、现金、批发和动机。这些因素都将影响着商店内外的相关发展。

最后，让我们重新回到开头的话题，《模拟人生2》到底准备推出多少资料片。"我认为只要资料片有卖点，并且人们也想购买，那么我们就会有动力继续做下去。"Letourneau说，"其实，只要你讲出了自己心里的故事，对于我们来说如何放到模拟市民身上是一件非常容易的事情。不过，不要是那种科幻式的，如'模拟市民登上月球'之类的故事。最好是发生在我们身边周围的故事。我们只是想延续模拟世界平凡的乐趣。"

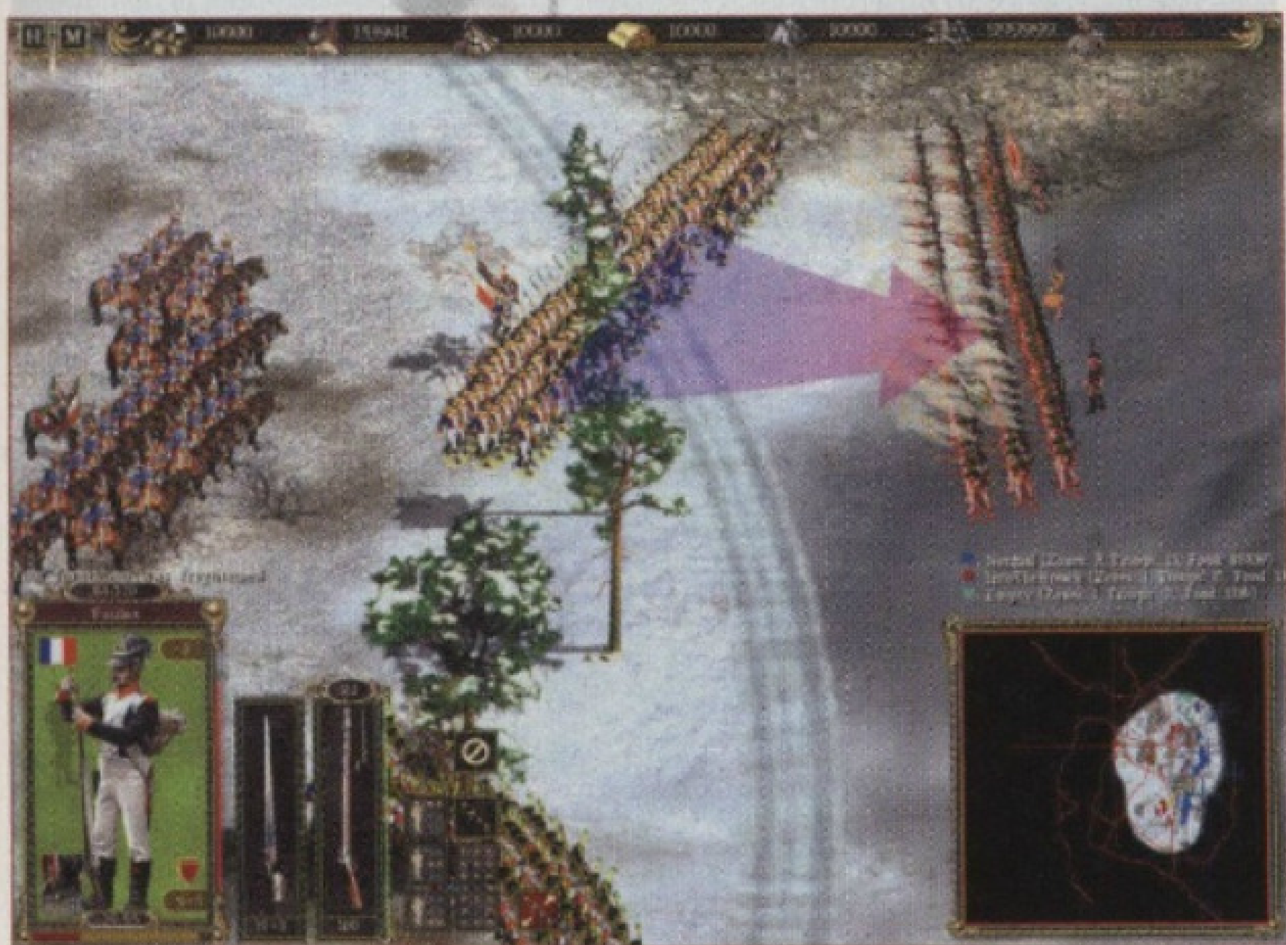
（**Suki语：** *尽管该资料片已经面市，但如此受到玩家追捧的佳作，不放在本专辑中，相信玩家一定不会放过下官……*）

哥萨克 II——欧洲战争
Cossacks II：Battle for Europe

类型：即时战略
制作：GSC Game World
发行：CDV Software Entertainment
上市日期：2006年8月

不久前，CDV Software Entertainment正式宣布了开发制作《哥萨克 II——欧洲战争》的消息。作为《哥萨克 II——欧洲战争》的第一款资料片，CDV Software Entertainment对其期望颇高。毕竟，《哥萨克》系列游戏也算得上是CDV Software Entertainment的招牌作品。当初，《哥萨克》一经推出，浓郁的欧洲风情、丰富的游戏内容以及灵活的战术策略便吸引了广大玩家，受到众多媒体和玩家的好评。2005年，CDV Software Entertainment推出了续作《哥萨克 II——拿破仑战争》。游戏背景基于拿破仑战争的历史而设定，以独特的方式向玩家展现出19世纪欧洲真实的战斗历史。通过游戏的过场动画、任务简报和多场战役，玩家在进行游戏的同时能较为细致地了解到拿破仑战争时期的历史事件。因此，有一些玩家称《拿破仑战争》是讲述拿破仑战争的另类百科全书。


激烈的战斗已经开始了


准备正面进攻

如今，《欧洲战争》作为《拿破仑战争》的资料片，尽管名称有所变化，但是游戏的历史背景仍然定位于19世纪早期和拿破仑领导的战争。除了全新的作战单位和全新的建筑物之外，游戏还提供了3个全新的民族，让玩家凭借着自己的聪明才智领导着全新的国家在欧洲大陆上建立自己的帝国。其间，玩家将有机会经历一些忠实于历史的战役，比如滑铁卢战役和博罗季诺战役。随着任务数量的增加以及战场地区的扩大，《欧洲战争》将如其名一样，为玩家提供比《拿破仑战争》更为丰富的游戏内容以及更为广阔的游戏空间。


骑兵队发动冲锋



拿破仑生平介绍



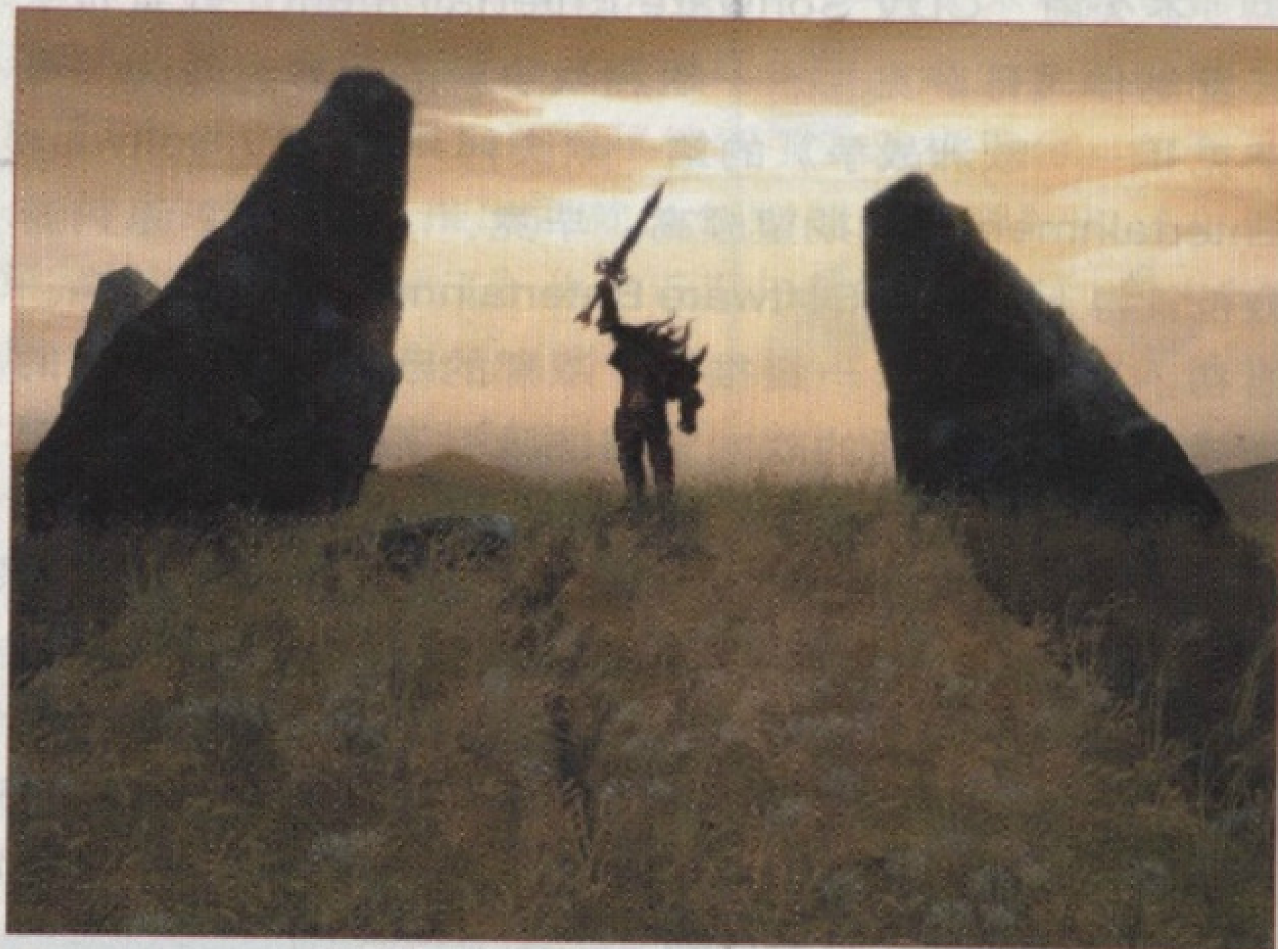
巍峨的城堡

战锤——混乱之痕
Warhammer：Mark of Chaos

类型：即时战略
制作：Black Hole Entertainment
发行：Namco
上市日期：2006年第4季度

在欧美国家中，《战锤》系列与《龙与地下城》系列一样，无论是作为桌面游戏，还是作为奇幻故事，都受到无数狂热者的喜爱。因而，根据《战锤》系列和《龙与地下城》系列改编的游戏也层出不穷。最近，由Black Hole Entertainment开发制作的《战锤——混乱之痕》，就是一款《战锤》题材的即时战略游戏。或许有些玩家会认为它将是一款《战锤40000——战争黎明》的相似之作，但实际上二者有着明显的不同。在游戏形式上，《混乱之痕》更为接近《罗马——全面战争》，略带战棋味道的战略设定使其更加符合传统《战锤》系列爱好者的口味。

游戏中，玩家可选择4种不同的种族势力，分别是崇尚武力的Empire、凶狠邪恶的Skaven、崇拜恶魔的Chaos以及法力高强的High Elves。另外，还有第5种势力可供玩家选择，只不过它算不上一个完整的种族势力。它被称作“战争之狗”，由随机出现的兽人、哥布林、木精灵、蜥蜴人和不死生物等组成。当玩家选择了一种正式的种族进行游戏时，无论选择了何种势力，都可招募“战争之狗”加入自己的阵营，从而弥补自身种族作战单位在战场上的缺陷。


胜利的喜悦用这个姿势表达最为贴切


准备殊死搏斗


预备，射击！


正义与邪恶的较量


千军万马来冲锋



官方放出的华丽壁纸

与其他即时战略游戏不同，《混乱之痕》新增了一种“点数”系统。部队的规模以及组成都要受到点数系统的控制，并且每个关卡场景（或者多人游戏中的竞赛）也要受到它的限制。这样一来，玩家就无法像以往那样采用人海战术来冲击敌人；相反，必须在点数系统的限制下充分考虑到各种作战单位的优劣差异，从而做出正确的战略安排。例如，High Elves和Chaos的特点在于经常派出由个别强大作战单位组成的小股部队向敌人发动攻击，而Skaven和Empire则恰恰相反，他们喜欢进行大规模的群体战斗。还好，游戏预设了一些根据实用点数分配设计好的部队配置模版。如果玩家不习惯处理细节问题，感觉点数系统过于麻烦，那么至少在使用了部队配置模版之后，自己的部队配置也具有相当的竞争性。

在游戏图像方面，《混乱之痕》看起来非常出色，很多地方都处理得极为细致。当视角镜头拉远时，玩家可更清楚地看到战场的形势，地形地貌也都表现得丰富逼真；而当视角镜头推近时，每个战斗单位各不相同的造型都将清晰地呈现在玩家面前。简而言之，Black Hole的游戏引擎确实给人留下了深刻的印象。

预计这款《战锤》题材的全新力作将于今年第4季度推出。对于钟爱《战锤》系列的玩家来说，《混乱之痕》颇为值得期待。

国家崛起——传奇崛起
Rise of Nations: Rise of Legends

类型：即时战略
制作：Big Huge Games
发行：Microsoft Games
上市日期：2006年5月1日


科技种族的军队实力强大

提起《国家崛起》，相信喜欢即时战略游戏的玩家都不会陌生。作为2003年度被众多游戏媒体公认为“最佳即时战略游戏”的经典大作，《国家崛起》同样受到了广大玩家的青睐。而后，《国家崛起》的资料片《王座与爱国者》一经推出，在前作出众表现的影响下，也立刻获得了广大玩家的垂青和好评。如今，Big Huge Games正在制作《国家崛起——传奇崛起》。从游戏名称来看，应该是《国家崛起》的另一部资料片，但是有些玩家却将它看作是一部续作。那么，《传奇崛起》到底是资料片还是续作呢？

与前作相比，《传奇崛起》的游戏风格有了明显的变

化。首先，将不再把历史描述作为游戏的主旨，而是以欧美风靡一时的蒸汽与魔法为背景，创造出一个充满神话色彩的奇幻世界。在单人游戏方面，整个游戏由3个独立的战役组成，每个战役都有自己独特的视觉风格和背景故事。同时，游戏中的种族文明也由前作的18个缩减为4个。不过，这并不意味着游戏内容和游戏乐趣有所减少。4个种族的属性特征各不相同，甚至可说独一无二。在战斗中，每个种族都可发挥出自己独特的战术策略。目前，官方正式公布出来的种族只有2个。一个名为达芬奇，这是为了纪念文艺复兴时期伟大的发明家和画家莱昂纳多·达·芬奇。作为游戏中两大种族之一，达芬奇着重科学技术的发展，军队由重型坦克、步兵团和空军组成，在战场上具有强大的战斗力。另一个种族叫做Alim，它是以沙漠为基地的神奇魔法种族，据说是从《天方夜谭》故事中获得的灵感。Alim族没有达芬奇种族那些先进的机械化部队，但是他们具有自己的魔法生物，例如灵魔、巨龙和可怕的蝎子。尽管战斗力逊于达芬奇种族，但是强化的机动力弥补了先天的不足。相比之下，达芬奇种族和魔法种族之间并没有相应或者对应的战斗单位，每个种族的技术发展和战斗单位也各不相同。当玩家选择不同种族进行游戏时，必须采用周密的战术策略，否则很难获取战斗的胜利。另外，游戏中还有一些特殊的战斗单位，它们只会出现在特定的区域中。玩家要想获得这些特殊的战斗单位，就必须占领这些地区，否则只能徒唤奈何。

在多人游戏方面，《传奇崛起》新增了"在线对手分配系统"，最多可支持8人同时连线作战，包括1VS1、团队战斗和外交游戏等模式。通过这个系统，玩家既可让系统随机分配对手，也可自定义寻找对手，从而使多人连线作战变得更为直接化。此外，与前作中多样化的多人游戏模式相比，《传奇崛起》中的多人游戏模式则显得较为简单化，只是在选择地图方面加入了很多可定制的游戏条件，并没有其他复杂的设定和花样翻新的模式，玩家可自行掌握游戏的难度和变化。

按照Big Huge Games总裁Brian Reynolds（同时也是《国家崛起》系列游戏的首席设计师）所说，充满奇


机械化部队


准备实施空中打击


魔法种族的基地


科技与魔法到底谁的威力更大？

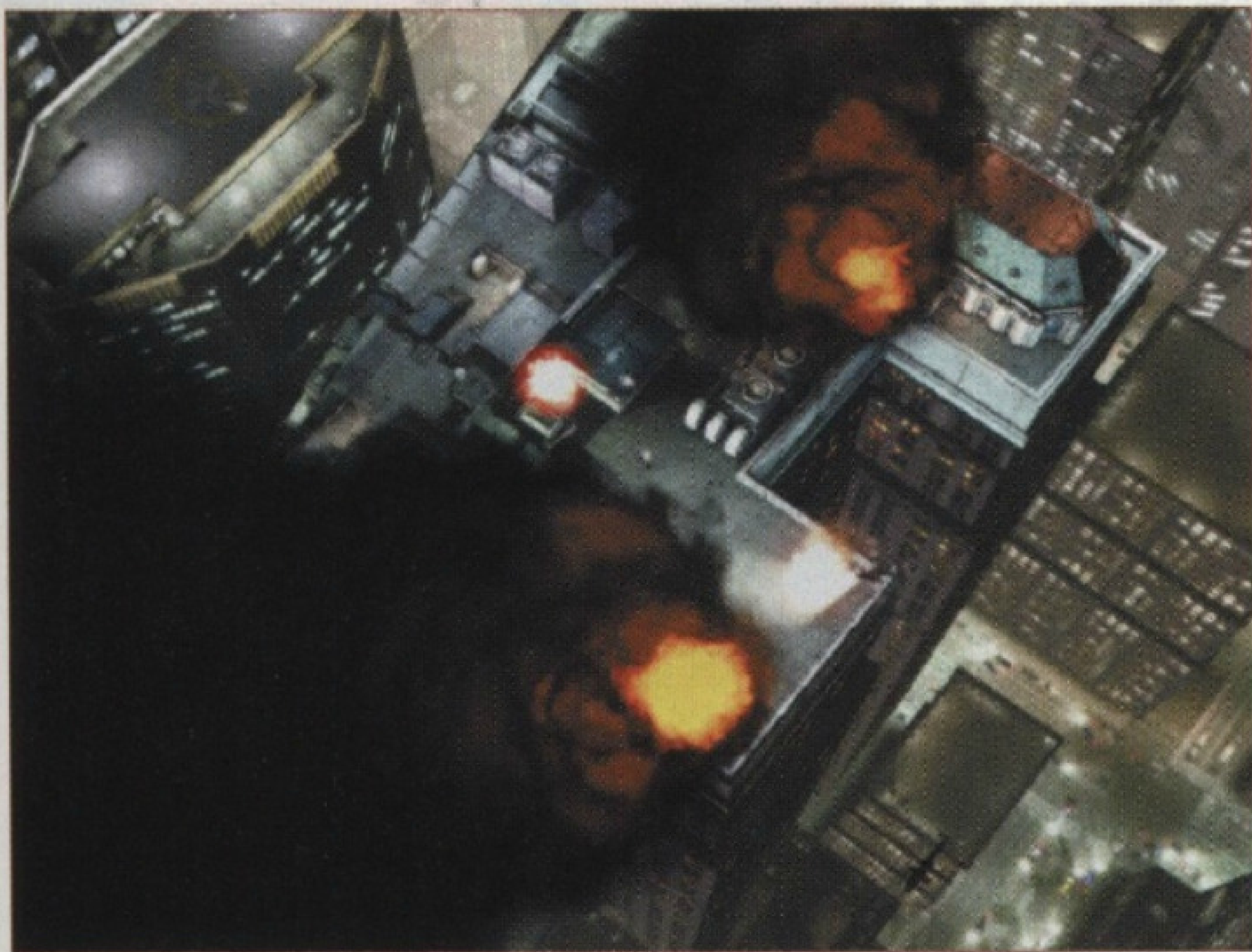
幻风格并加上科技特色的《传奇崛起》算不上是《国家崛起2》，因为正统的《国家崛起2》应该是一款阐述历史的游戏，而《传奇崛起》则充满了奇幻风格。不过，Brian也认为《传奇崛起》可作为一个全新系列的起点，坚持走出自己的路线来，而Big Huge Games也将不断朝着这个开发创新的游戏目标迈进。由此看来，无论《传奇崛起》是否作为资料片或者续作，都值得广大玩家的期待。

战争行为——通敌叛国
Act of War：High Treason

类型：即时战略
制作：Eugen Systems
发行：Atari
上市日期：2006年春

2005年，Atari推出了一款即时战略游戏《战争行为——直接行动》。起初，这款游戏看起来并不起眼，但是玩过之后却让人不禁连声赞叹。首先，游戏画面制作得非常出色，表现出与传统即时战略游戏不同的画面风格。环境场景描绘得十分细致，而且作战单位的细节程度比起射击动作游戏也毫不逊色。其次，游戏故事由《纽约时报》畅销军事小说作家Dale Brown协助执笔撰写。当玩家控制着美国特种部队往返于伦敦、华盛顿、旧金山、莫斯科等世界著名城市打击恐怖分子时，可切身体验到反恐战斗的紧张激烈，并且通过精彩的过场动画，了解到起伏跌宕的故事情节。如今，Atari与Eugen Systems准备趁热打铁，继续推出《战争行为》的资料片《通敌叛国》。除了游戏故事继续邀请Dale Brown执笔之外，游戏特性也进行了较大的调整，进一步丰富了游戏内容。


空中打击


大厦遭到袭击


导弹准备发射


船头起火

新增的海战内容是资料片的主要特色之一。在游戏中，玩家可控制着Tarawa级航空母舰、台风潜艇、海鹰反潜直升机、鹞式攻击机以及Zubr级两栖强袭水翼艇等进行战斗。同时，为了更为真实地表现出海战的快感，Eugen Systems还开发出全新的即时物理演算技术，制作出水面波纹以及舰艇起伏的效果；并且应用法线贴图和深度视差来模拟波浪，从而使游戏本身足以成为一款内容丰富且全面的现代海战即时战略游戏。

此外，前作中的3个派别也将分别增加2～3种全新的作战单位，还有很多全新的科技研究。比如，美国军队新增了毒刺步兵和基奥瓦侦察直升机，联盟军队新增了飞毛腿导弹和AT-6螺旋火箭，而利爪特遣部队则新增了Guos高级地雷和试验中的BLU-144炸弹。至于雇佣兵系统，Eugen Systems也同样增加了全新的内容。在游戏中，玩家只要肯花钱，就可雇佣到装备Benelli霰弹枪的暗杀部队、罗兰防空导弹系统、SU-25近距离空中支援飞机，甚至在部分地图中还可呼叫F-117隐形轰炸机，从而使得战斗更加惊心动魄，精彩纷呈。

总体说来，《通敌叛国》保留了前作的基本特点，同时在游戏系统和技术方面也进行了诸多创新。特别是增加了拟真的海战内容和大量的真实武器，能在很大程度上满足广大军事游戏玩家的喜好，值得期待。

魔兽世界——燃烧远征
World of Warcraft：The Burning Crusade

类型：大型多人在线
制作：Blizzard Entertainment
发行：九城
上市日期：2006年第3季度

如果说到国内最火爆的网络游戏，《魔兽世界》绝对是首屈一指。《魔兽世界》自从进入国内市场以来，着实吸引了无数玩家投身于恢弘博大的奇幻世界中。如今，这股热浪还没退去，暴雪公司在美国加州安那汉会议中心所举办的“第一届BlizzCon游戏嘉年华会”上，正式发布《魔兽世界》资料片《燃烧远征》的消息，又为《魔兽世界》展开了全新的篇章。


这就是新增种族血精灵

首先，《燃烧远征》增加了2个全新的种族。在联盟方面，还无人知道到底新增了什么种族。甚至有些非官方消息称，暴雪公司对于新的联盟种族也是毫无头绪。不过，很多玩家都期望着暴雪公司能将这个新种族定为Panderan，也就是《魔兽争霸3》中模样可爱的熊猫武士。如果能够实现，那么游戏中联盟人数的比例相信一定会有所提升。至于部落的新种族则比较明朗化，如果不出意外的话，应该是血精灵。这个种族生活在一个叫做奎尔萨拉斯（Quel'Thalas）的地区，那里由几个游荡着1～10级和11～20级怪物的区域组成。虽然血精灵的前身是高贵的High Elves，但是贪得无厌地攫取奥术力量使得他们堕落了。这一点也体现在他们的种族能力上。血精灵有2种独特的能力，分别是Mana Tap和Arcane Torrent。其中，Mana Tap（20码距离，10秒钟冷却时间）是一个可叠放的能力，能从目标身上吸收50点魔法，然后转化为奥术能量。叠放3次之后，能量将以Arcane Torrent的形式释放出来（8码距离，2分钟冷却时间），进而以每5愤怒/Combo point或者140魔法/点进行转化。目前，血精灵可选择的职业有战士、术士和牧师。至于是否还会增加可选职业，暴雪并没有确定。


新种族的栖息地

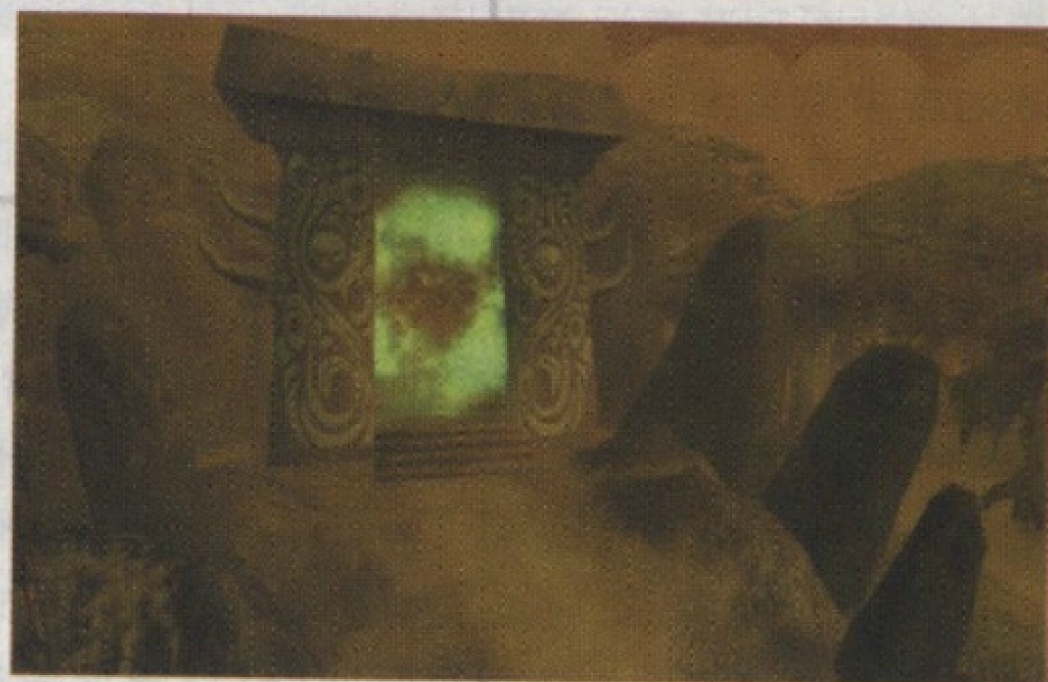

全新的魔法世界

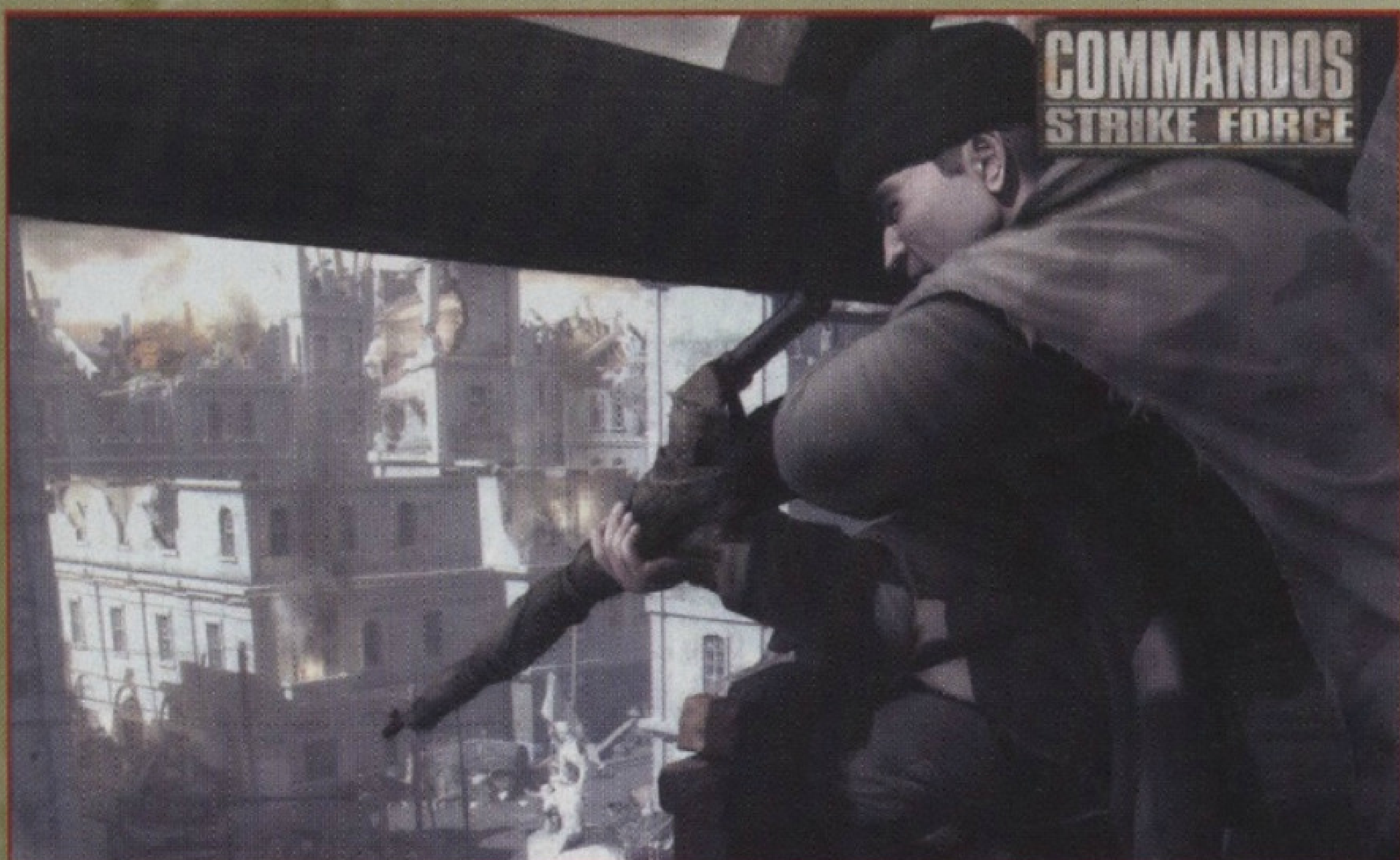
在新地图方面，由于玩家的等级上限将会提升到70级，每个新等级将会具有更为强力的法术、技能和职业天赋，因此游戏中增加了一个叫做外域（Outland）的全新地区。60级以上的玩家可通过Dark Portal来到黑暗的外域，迎接新任务、新怪物和新挑战，从而获得更好的新奖励。鉴于新地区的巨大吸引力，不知经常去MC的玩家是否会改变自己的活动习惯。


女性血精灵十分靓丽

此外，游戏还增加了飞行坐骑以及珠宝加工和镶嵌装备等内容，不但让玩家可顺利通过拥有许多危险地势的地方，还可让玩家现有的专业技能优势随着等级上限提升而增强，进而更为多样化地定制自己的装备。

按照暴雪公司创办人之一，同时也是现任总裁Mike Morhaime所说，“我们对于创造出《魔兽世界》感到相当自豪，我们将继续通过《魔兽世界——燃烧远征》来拓展这个界限；这些经由我们企划的所有游戏新内容、扩充设定将提供给《魔兽世界》玩家去探索及享用”。既然如此，那么我们就期待充分享受《燃烧远征》所带来的全新乐趣吧。


这是Dark Portal？



类　型：主视角射击/即时战术
制　作：Pyro Studios
发　行：Eidos Interactive
系统配置要求：
操作系统：Windows 2000/XP
CPU：Pentium 4 2.4GHz或Athlon XP
内存：512MB以上
显卡：GeForce 6系列或RADEON X系列以上
硬盘空间：350MB
推荐度：★★★★

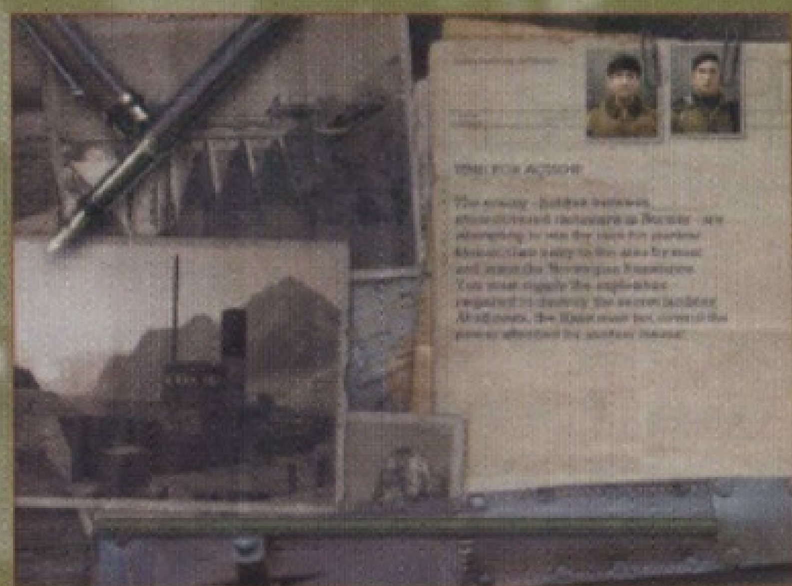
《盟军敢死队——打击力量》 Commandos : Strike Force

试玩手札

■晶合实验室 大漠小虾

每款商业化时代的游戏都面临同一个问题——如何开发出更受欢迎的续作，对那些刚一亮相便称为“神作”的精品来说尤为如此：Pyro Studios 的当家大作《盟军敢死队》，就面临这样的问题。

《盟军敢死队——深入敌后》本来是依靠难度挑战来吸引玩家的，棘手的巡逻队、警报过后不断出现敌人的兵营都是颇有难度的游戏角力。或许是成功让Pyro Studios 着了“魔”，在其资料片《使命召唤》中，游戏难度被提升到了无与伦比的程度，结果是玩家的强烈反响让开发人员此后完全走向了反面。在《盟军敢死队2——勇往直前》里，最经典的一幕是将整个关卡里的鬼子都扒光衣服捆起来，集中扔在一大片空地上，颇显戏谑，但已与难度无关。到《盟军敢死队3——目标柏林》时，我们上阵杀敌已如砍瓜切菜一般，即使有貌似新鲜的火车关，也提不起当年痴迷于“战术研究”的兴趣了。但我们应该看到，Pyro Studios 每次发布新游戏Demo时都颇费心思。和《盟军敢死队3》试玩版展示的火车场景一样，定于4月份上市的《盟军敢死队——打击力量》（以下简称为CSF），在其试玩版中也展示了它新鲜而又矛盾的两种风味。


瞧，多么标准的FPS游戏读取画面


贝雷帽暗杀的成功率显著上升

从“魔鬼战将”开始……

当年，我国台湾省的游戏同行们将《盟军敢死队》译成了一个有趣的名字——《魔鬼战将》，这无疑符合他们一贯夸张的翻译风格，不曾想却颇具几分预见性。在试玩版的第一关，我们熟悉的敢死队员们真就摆出了一副“魔鬼战将”的面孔。在两位出场角色——贝雷帽和狙击手乘坐的货船被德军勒令检查后，双方便在码头展开了一场遭遇战。


狙击手和贝雷帽分工明确，这是他显身手的时候

本关的首个任务是消灭码头上的所有德军。因此，你可像一款标准的FPS游戏那样，端起枪轰掉每一个在你眼前移动的目标，这种感觉只能说和你熟悉的那款《盟军敢死队》差了十万八千里。至少在这个任务里，你简单到只需瞄准敌人开枪就行了。游戏中加入了一些在FPS游戏已经滥俗的要素，如被手雷震晕后屏幕的模糊效果、血少到一定程度时满屏幕蔓延的红色等。不过有些时候，当你成功地绕到一个敌人背后时，他的头上会出现一个“！”标志。这时把武器变成小刀，迅速从背后摸上去，就可用很“盟军”的方式解决掉敌人。但实际上，这个设计是令人沮丧的。且不说在乱战中有多少敌人能充耳不闻、傻呆呆地站在那里任人宰割，就算能把这个敌人干掉，也难保不被附近的敌人


切换到第三人称视角只能用来观察，人物无法移动

发现；而你还需把小刀换回长枪，再匆忙瞄准射击……咱们干脆点，还是一杆枪轰到底吧！

在模仿FPS游戏的背后，CSF保留了一些《盟军敢死队》原作中的特色。如，在上述的码头遭遇战这一关中，你可操纵贝雷帽和狙击手两个人，按Tab键切换，十分方便。每个可操纵的游戏角色都可充当医疗兵，当一位主角生命值下降到一定程度时，他不会立刻被打死，而是自动躺在地上痛苦挣扎。这时控制权自动转移到另一位可操纵的角色身上，只要你能迅速跑去治疗战友，就能让他重新投入战斗。另外，任务规定，我方的士兵小队必须存活一定人数，否则任务失败。还有，贝雷帽和狙击手有严格的任务分工，这一点已被他们手中的武器给限定死了：贝雷帽可使用手枪、来福枪等敌我双方的各类枪支，而狙击手手里除了少不了的那杆“狙”之外，就只有可怜的小飞刀了。因此，本关中的大多数时候，贝雷帽都是冲锋的好手，而狙击手只能守在货船的高处，狙死远处高楼上的机枪手。此外，有一个定时触发的任务——干掉乘小船逃跑的德军指挥官，只能依靠狙击手来完成。而狙击手就只能老老实实待在货船的高处，因为在别的地方根本不能直接看到逃跑的一幕。



治疗队友，这样才能使他重新投入战斗

然后，我们来学潜行……

当然，有些关卡的确需要经典的“盟军”游戏方式来撑门面。试玩版的第二关，事实上就是一个鼓励玩家潜行的训练关。简单地说，就是控制间谍从地图的西面跑到最东面去。这关一开始，就显示出了“盟军”式的风格：间谍手里的武器只有一根致命的钢丝。在通过敌区的过程中，你可看到屏幕左下角雷达上显示出的敌人数目、方位以及他们的状态。黄色的“？”表示没有异常，红色的“！”就表明你跑步的声音太大了，已引起了敌人的警觉，换成半蹲姿势前进就行了。

一路上，间谍要按照提示练习暗杀。多个敌人出现时的暗杀、用毒气熏死敌人、用硬币或军服转移敌人注意力等多个“训练科目”。较有意思的是，你仍旧可像以前的《盟军敢死队》游戏那样，通过锁眼观察房间内



你几乎不用担心会被敌人发觉

敌人的举动。在锁眼视角里，可看到敌人的朝向、警戒状态等。可趁他们不注意的时候赶紧溜进屋子，躲在隐蔽的角落里策划接下来的行动。此外，值得注意的是，就像在第一关里用小刀干掉敌人一样，只要你出现在敌人背后，那么你几乎就万无一失地成功了——敌人既不会听到在他背后的你的跑步声而有所警觉，也不会频繁转身给你一个措手不及（虽然这游戏中早就没有了视野的概念）。但愿这只是一个演示性质的训练关，而不是整个游戏中都充斥着如此弱智的敌人。游戏有一套较复杂的评分规则，会根据杀敌数目、过关表现、主要和次要任务的完成情况等给予玩家不同星级的评价，并以此提升了游戏的可重复性。

目前，试玩版中还有一些小问题。己方队友的AI不是太好，他们有时会早早冲出货船，迅速被敌人消灭；有时却龟缩在甲板上，半天不去支援已抢占了码头的贝雷帽。此外，当有新任务突然出现时，你很难让身处敌人重围中的贝雷帽找个地方藏好，然后切换到狙击手继续游戏。如果此时扔下贝雷帽不管，强行切换到狙击手，那电脑控制的贝雷帽是死是残，就看各位的造化了。

从短短的两个试玩关卡中，我们可清楚地看到新游戏中有迥然不同的两种风格——暗战和血战。经典的暗战被降低难度的部分得以保留，而血战则基本照搬了FPS游戏的经典要素。谁都看得出，CSF是Pyro Studios或Eidos降下难度和精品的身段，向市场要效益的最新成果。面对这样一款作品，试玩版一出，玩家的评价就意料之中地两极分化，要么欢迎、要么唾弃。好像《盟军敢死队》的忠实拥护者大多浅尝辄止，不喜欢现在的风格，而为数众多的FPS玩家反倒趋之若鹜。给人的感觉是，这个游戏系列的受众越来越多了，但从玩家构成来看，由于老玩家大都走了，基本上换了一茬喜欢FPS的新人。一般来说，一个系列游戏让老玩家走光了不是什么好兆头，不过CSF的开发者们似乎并不在乎口碑如何，毕竟现在这年月，卖得好才是硬道理。况且拿FPS游戏的标准来衡量，CSF也可算是中上之作。P

上市游戏热报

■晶合实验室 Ninja

游戏名称 超级房车赛3 ToCA Race Driver 3

类型：竞速　制作／发行：Codemasters
上市日期：2006年2月18日　推荐度：77

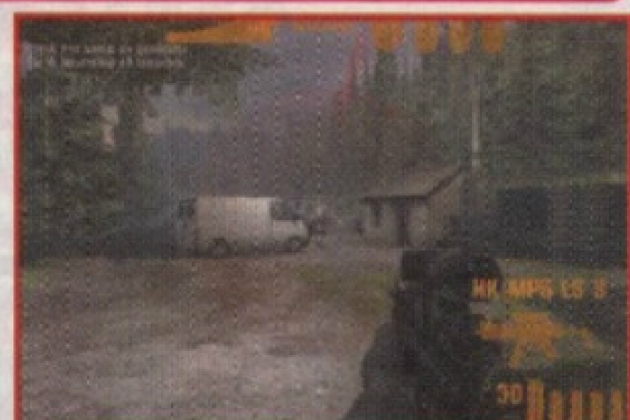
可能你是个好司机，不过好司机和好赛车手是有本质区别的。在你的引擎异常转动时，在你的轮胎过度磨损时，你还能保持冷静吗？



游戏名称 特别军团 The Regiment

类型：第一人称射击　制作／发行：Konami
上市日期：2006年2月19日　推荐度：80

此类题材的游戏已经很难再有噱头。本游戏着重真实再现英国空军特种部队SAS的战术特点，让玩家体验真实的搏杀场景。



游戏名称 英式橄榄球2006 Rugby 2006

类型：体育　制作／发行：美国艺电
上市日期：2006年2月23日　推荐度：74

这款游戏展示了英式橄榄球的野蛮碰撞与美国艺电对体育游戏的执著。



游戏名称 纽约城市大亨 Tycoon City: New York

类型：模拟经营　制作／发行：Deep Red
上市日期：2006年2月24日　推荐度：79

模拟经营游戏很大程度上是个数学游戏，你可凭借过人的头脑在这个“盛产”超人、X-MAN、金刚的地方打出属于自己的一片“江山”。



游戏名称 托尼滑板之荒野争霸 Tony Hawks American Wasteland

类型：体育　制作／发行：Activision
上市日期：2006年2月24日　推荐度：75

相信玩这样一款游戏并不会真正教会你玩滑板的技巧，不过有谁真的想在这款游戏里学东西呢？



游戏名称 飞黄腾达 The Apprentice

类型：模拟　制作／发行：VU Games
上市日期：2006年2月25日　推荐度：75

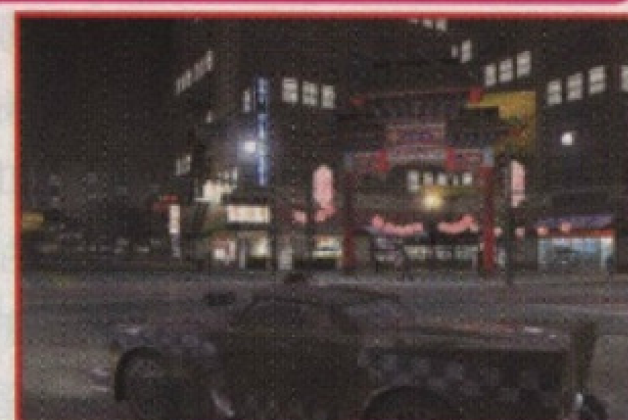
一款根据美国电视节目改编的模拟游戏。玩家将从街头卖柠檬汁的小贩做起，最终成为涉及楼宇交易等各行各业的商业大亨。



游戏名称 洛杉矶狂飙 L.A. Rush

类型：模拟竞速　制作／发行：Midway
上市日期：2006年2月25日　推荐度：75

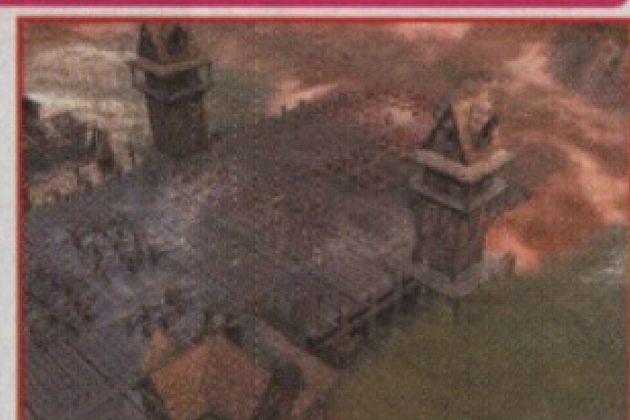
笔者认为，虽然本作与“极品”系列相比尚有差距，但好在游戏提供了50多条赛道，想要跑熟也是需要一定时间的。



游戏名称 魔戒——中土大战II The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II

类型：策略　制作／发行：美国艺电
上市日期：2006年2月26日　推荐度：85

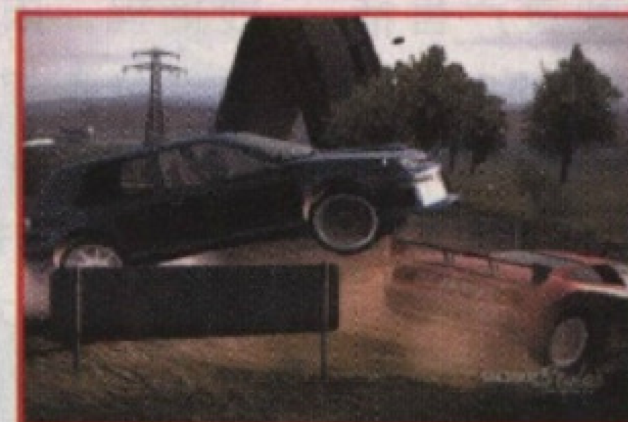
游戏中有一张名为Harlindon的地图。在这里有一半区域是海洋，这意味着气势恢宏的海战将会出现在本作中。



游戏名称 碰撞飞车 Crashday

类型：模拟竞速　制作／发行：Moon Byte
上市日期：2006年2月26日　推荐度：80

游戏设定了“破坏”模式，也就是说，你可在赛场上把对手的赛车撞得粉碎。



游戏名称 银河文明II——死亡领主 Galactic Civilizations II: Dread Lords

类型：回合策略　制作／发行：Stardock
上市日期：2006年2月28日　推荐度：80

你要尽可能地探索并拓展所居住行星的周边领域，研究先进的科技、投资公共项目、建造星际基地、打造星际舰队来维护自己的利益。



大明星之梦



上海 善良的大灰狼

说到恋爱养成游戏，一直以来都是日本游戏公司的长项，《心跳回忆》《秋之回忆》《美少女梦工厂》等佳作频出，令人眼花缭乱。如果说国产游戏厂商能在这个领域有所建树的，那毫无疑问是出自中国台湾省大宇公司之手的《明星志愿》系列了，通过明星培养与恋爱冒险的巧妙结合，大宇打造出了一个长盛不衰的经典系列。因此尽管时隔前作推出已达4年以上，但《明星志愿3》的到来仍然令无数心怀明星之梦的Fans们激动不已。跨入2006年，我们也有了除超女风暴之外的另一场热闹的造星运动，只不过相比前者，这一次电脑屏幕成了唯一的舞台。

想说爱你不容易，欲求无处的简体版

近年来伴随着单机游戏市场的衰落，曾经在中文游戏市场上最具影响力的大宇也只能靠不断推出知名游戏的续作来维持人气，尽管《明星志愿3》距离前作的上市已经相隔了太久，但是玩家从来没有失去过对它的热情和期待。但遗憾的是，虽然早在2005年初的前期宣传中就已得知简体中文版游戏将在2005年8月正式上市，但时至今日，如果你是一位喜爱《明星志愿3》并希望购买简体版的玩家，那么无论你走遍多少游戏商店，都仍然无法满足心愿，因为直到现在《明星志愿3》都还没有在大陆地区正式上市。尽管可能有多种原因导致了这种情况的发生，但这一针对单机市场的强心剂迟迟不能注入，多少让玩家们觉得遗憾！

柳暗花明又一村，广告插播的启示

单机游戏市场的持续衰落和盗版的肆虐无疑令大宇等继续坚持单机游戏开发的公司备受打击，不过细心观察《明星志愿3》的玩家显然已经发现大宇的变通之术，那就是广告插播。想来是受到现下正流行的免费广告游戏之启发，《明星志愿3》中破天荒地在游戏场景切换读档中加入了其他厂商产品广告的插播。尽管这样的广告形式是否有效尚难断定，但不可否认的是，作为玩家在游戏通关的过程中面对不下数百次的读档广告插播之后，早已对广告内容烂熟于心。试想如能更进一步，借助网络将玩家游戏广告插播显示与大宇广告播放服务器进行即时连接，实现滚动广告效果，想来单机电脑游戏也可以实现网络游戏一般的卖广告效果。对于单机的开发厂商来说，这不能不说是一种自我挽救的手段。



3D化是本作游戏最大的革新，也令游戏卡通的风格更为浓重



相对于游戏所涵盖的明星养成内容，场景仍嫌太少了一些

除了广告插播之外，大宇在《明星志愿3》的另一突破来自于网络电台的加入。只要玩家电脑连接上了网络，即可以在游戏中通过点选飞碟电台场景来实现网络广播收听。虽然此举也有广告之嫌，但从单机电脑游戏的发展来看，却也不失为一项创新之举。唯一遗憾的是，或许大宇在卖广告的同时也有着网络防盗版的设置，因此如果玩家没有使用正版游戏，只要一点选了游戏中的网络电台，不仅收听不到任何的在线广告，更会因网络服务器无法正常联接而被卡死，中断游戏进程。因此大家在无法确认自己的游戏是否拥有合法版权时，还是切莫随意尝试。

广告插播和网络电台的设定可以说是成功的，尤其是针对《明星志愿3》的类型特点而言，可谓相得益彰。虽然其

他国产单机游戏在开发中不能照搬这样的设定，但是想必也多少可以从中得到一点启示。

眼光不灵错失良机，"超级X声"的缺席

或许并不该把超级女声与《明星志愿3》进行联系，不过从两者的过程和目标定位来看，却又是如此的相似。超级女声是一场以歌唱为手段的平民造星运动，而《明星志愿3》则是以更多拟真的演艺圈工作来培养出自己的明星，因此无论是超女的忠实Fans还是《明星志愿3》的铁杆玩家，心中都不缺少一个明星梦。如果开发《明星志愿3》的NPC小组能更及时地把握住"超级女生"或者"美国偶像"这样目前正火的造星风潮，趁热打铁地在游戏中加入类似的桥段或设计，《明星志愿3》没准会成为大宇公司有史以来最卖座的游戏。相较而言，《明星志愿3》虽然在游戏剧情的丰富、演艺工作的拟真性上比系列前作更胜一筹，但所收集和展示的都不过是一些传统或已成定势的内容（如金钟奖评选等），缺乏对于新兴时尚流行文化潮流的把握，不能不说让笔者感到一丝遗憾。联想到欧美游戏大厂往往伴随热门电影或者电视剧集推出同名游戏的举动，虽然其目的不过是为了获得更多的商业利润，并不一定能够保证游戏品质，但对于单机游戏市场的维持和开发的继续，却不能不说是一种有效的手段。而华语单机游戏公司相比之下，除了不停地抱怨市场环境不好或全部转型网络游戏之外，还真是缺乏了一些其他的手段。



此系列的明星人物都加入本作客串，令老玩家更有亲切之感



不同的恋爱对象发展构成了游戏最为吸引人的卖点所在

继承中的创新，还原一个真实的明星梦

如果不是有着成为明星或者走近明星的渴望，相信《明星志愿》系列不会像现在这样受到关注。但也许是明星梦实在太过诱人，因此尽管大多数人都知道自己根本不可能成为明星，却都在寻找机会去实现这个梦想，《明星志愿3》就是这个梦想最为有效的转移途径。仅从游戏的内容来看，《明星志愿3》相比系列前作并无二致，玩家所扮演的依旧是一个经纪人，所要做的也不过是去不停地寻找有潜质的NPC，签约、训练，最终培养成为明星，当然借助着恋爱要素的存在，在游戏的最后还能实现一个和大明星结婚的好梦。稍有不同的是，借助着引擎技术的进步，原先2D的人物场景纷纷被3D所取代，单个的明星培养也可以变化为对一个团体或者组合的养成。与此同时，为了令游戏的可玩性和耐久度提高，游戏设计者煞费苦心地在游戏中加入了众多分支剧情，也因此和所有的恋爱养成游戏一样，虽然游戏的目标从玩家一进入游戏时就已非常清楚，但玩家们只要想与游戏中多位不同个性的PLMM达成美满结局，就得不惜于在本不复杂的游戏关卡中反复通关，直至全部的CG画面收集齐备才心满意足。或许这就是恋爱养成游戏的最大魔力，它并不需要多么精细逼真的3D画面，也不用复杂的关卡设计，便能俘获大批忠实的玩家为一段段美妙的对话和一个个结局感动得热泪盈眶，或是爱得死去活来。正因此，《明星志愿3》虽然简单，却最能令玩家难以忘怀。相比大宇公司近期推出纯粹炒冷饭的其他知名游戏续作，《明星志愿3》绝对无愧于"大宇出品，绝对经典"的名头。



不同的制作人员都有各自不同的脾气个性，也令游戏的分支发展路线更为多样

《明星志愿3》的确是大宇近期难得一见的佳作，也是中文游戏市场上一年来最值得收藏的游戏。对于每一个喜欢这款游戏的玩家来说，我们只能耐心等待简体中文正版的早日上市。



精品 总评 8.0

☺ 大受欢迎的经纪人模式，丰富的剧情路线和多样化的游戏结局

☹ 迟迟不来的简体版令人欲求无果，对时尚流行文化的把握有所缺失

制作	大宇资讯
发行	寰宇之星
载体	CD×3
类型	养成
语言	中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：9.0　上手精通：8.5　画面：8.0　音效：7.0　创新：6.5　剧情：8.5

再战彩虹

评《霹雳小组4——斯氏集团》

■上海 小高达



最真实、最专业的反恐游戏《彩虹六号》（Rainbow Six）和《霹雳小组》（SWAT）这两个系列在二月先后发售了各自的最新作《汤姆·克兰西的彩虹六号——禁闭》和《霹雳小组4——斯氏集团》。前者以家用机移植的形式推出，所以官方并未将“4代”的正式头衔授予它；而后者以第一部SWAT4资料片的身份问世。SWAT4发售的时间并不很长，其制作水准也自然压过了《彩虹六号3》一头，那么这次《斯氏集团》能否凭借此系列资料片改动不多的特点来捍卫其地位呢？

在游戏中你将继续扮演SWAT精英小队的指挥官，渗入到靠枪械和毒品获得利益的斯代奇柯夫家族犯罪集团中去。此资料片里共有7个任务，一连串故事围绕着斯代奇柯夫集团展开。游戏流程包括了住宅区、地铁、公司大楼以及敌人盘踞的老窝等，地图整个结构布局依然很出色，体现出了CQB（注：特种部队室内近距离作战的战术模式）应有的气氛，但是新的材质模型比较少，所以你可能会在游戏过程中觉得某些场景和原版里的地图布局非常相似。游戏的任务、行动方式和前作雷同，但也有新鲜的系统来提升游戏的真实性、可玩性。资料片里首当其冲的是加入了Hold/Initiate系统，你可以按Ctrl键先安排好一个命令，比如破门清除，小队便会自动就位等待你的命令，当你按下空格键后他们便会行动。其实这个系统最大的功能是同时统一指挥红蓝两个小队，通过Ctrl和Tab键事先切换小队安排好行动命令，最后切换至黄队（代表全队），再按空格，两个小队就能同时行动了。这样我们在游戏中就可以做到和《彩虹六号3》一样，用两小队同时破门来对付一个复杂的房间了。另一个加入的系统是格斗系统，默认按B键你就能出拳，速度很快，但这并不像有些FPS游戏中使用枪托那么强悍，只是在游戏中针对不肯屈服的人质或恐怖份子起到一个压制作用。当然有一些高傲的人质和顽固的敌人不会那样容易屈服，那就拿出更狠的手段对付他吧。有趣的是你多打几拳就可以把人质或恐怖份子打成“晕死”状态，这对不屈服者可以迅速给予反应，而不必再烦琐地切换非致命武器了，也更真实了。

SWAT和《彩虹六号》这样的游戏，AI的水平直接影响游戏的质量，也是游戏最重要的核心之一。《斯氏集团》对AI稍微作了些改进，但一些老问题依然存在。先说说敌人的AI，总的来说敌人比前作更难对付。如果你对房屋内采取强攻，和恐怖份子正面接触，在近距离他会马上和你比拼反应速度，立刻向你射击；中远距离敌人则会往后撤寻找掩护，或躲在掩体后探出头朝你射击。资料片里加入了新的反应行动指令，当双方都在掩体后时敌人会朝你盲目压制性射击。另外还增加了敌人根据周围环境作出的反应，当你大张旗鼓地突入时他会拔腿就跑，根据最近的路线避开你，当然他也不会忘记把途中所有的门都关上；其次当你以为他投降的时候，他会在趁你掏手铐时拔出手枪朝你猛射，其实这个设定在前作中就已经有了，但这次敌人还会根据周围环境来选择逃跑路线，顺路再拣起旁边地上的武器。所以趁其有投降意识时应该马上上去缴获武器，不老实的话就对他饱以老拳。反观队友的AI还真不怎么样，前面提到过分队统一指挥系统，当两个小队一起突入时，虽然你可以通过头盔摄像机看到另一个小队的活

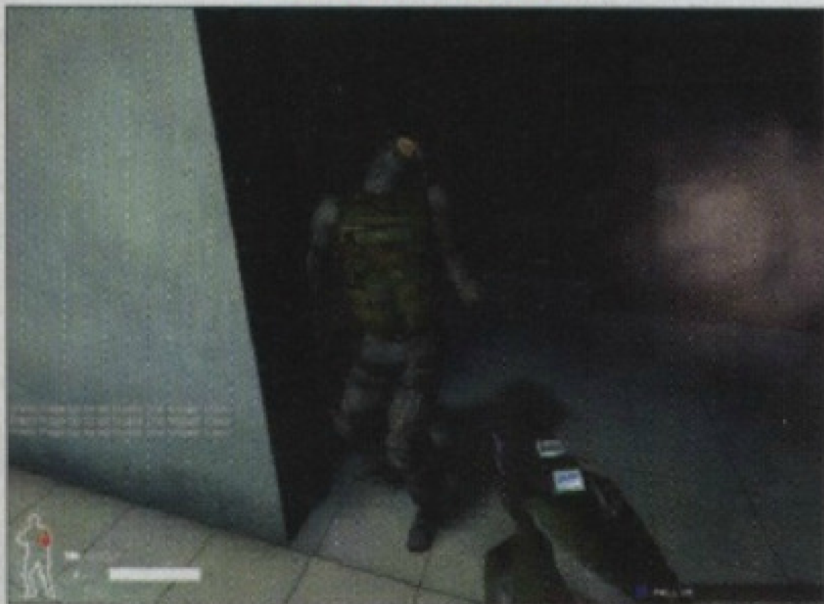
动情况，他们也会用语音来向你报告状况，但是他们不会主动铐住敌人，需要你命令他们或自己动手。SWAT小队的站位是非常严谨的，从破门前的左二右二到突入时的左二右二，过程都很清楚，但游戏中的问题也相应暴露出来。首先和前作一样，有时小队在执行好一个命令后便会在原地待命，等你下了“Fall in”命令后他们会有相当大的几率不听指令，这样就造成你要喊上几遍甚至回到他们身边把他们带走；其次在破门前如果有人被物体卡住的话队友便不会执行命令，只要一个队员不到位，你的任何破门指令他们都不会执行；另外当突入房间时他们首先执行的是左管左、右往右的行动指令，如果近距离正面有敌人朝你们开枪，凭队友AI很难起到相互掩护的作用，你只能看着他们一个个倒下，最后还是要靠你解决问题。而《彩虹六号3》中队员左右交叉过门、强大的相互掩护确实比SWAT4出色很多（《彩虹六号3》AI的致命问题在于队友忽强忽傻）。总结AI的很多问题，都是在预料之外做出的错误行动，这些问题其实是AI本身对随机反应的体现，我们称其为Fuzzy Logic（模糊逻辑），可以解释为在游戏中所作出的判断里加入了某种程度的随机性，这表示在输入相同的情况下，AI主体可以根据随机性作出的不同判断。军事模拟类游戏对这一点的要求很高，SWAT和《彩虹六号》这两个系列都对其有很大的仰仗，如果AI做得不好，就象征着这一作的失败。



对于不服从的人就揍他



活用新的统一行动指挥系统可以提高不少游戏乐趣



新的“眼镜蛇”电击枪有着2根电丝枪管

《斯氏集团》继续采用了UT2物理引擎整合HAVOK特效，另外加入了更多前作很少发挥的HAVOK特效。这次在场景中有更多的物体拥有了物理特效，整个CQB气氛更加真实。游戏里新增了P90、M16短枪管狙击型、M249和40×46毫米榴弹放射器4把主武器，值得注意的是榴弹发射器可选择三段塑胶弹、疼球手雷、闪光弹和催泪瓦斯，只是弹量比较少。手枪增加了眼镜蛇电击枪，它具有双线管发射金属丝，其射程也比原作中大名鼎鼎的泰瑟枪远，近距离还能直接电击人体，造成肉体和精神上的痛苦。队员会自动绑定携带10根信号棒，虽然对任务进程无重要意义，但对喜欢真实的玩家来说是很有趣的设定。资料片里你可以选择脱下防弹衣了，提高速度而牺牲防御，在多人游戏里有点价值，其速度跟VIP相当了。总体上这次新增武器都是用于SWAT的装备，同时也将前作性能极其强悍的UMP45后座力提高了。和前作一样，这次枪支大小的问题具体表现在当你面对墙壁或其他掩体时，手中的枪如果没有足够空间保持抵肩姿势就会自动向下放低枪口，越短的武器对空间的需求就越低，而在一定距离面对队员时也会自动放低枪口，真是很不错的细节。

最后要说的是，本文并未与《彩虹六号——禁闭》作过多的比较，而更多地还是拿《彩虹六号3》来与《斯氏集团》相比。原因在于一开始我们就提到《禁闭》是一款不折不扣的家用机移植作品，CQB环境、小队系统、随机性AI都被简化、废除，成了一款标准的大众化FPS，其官方网站也声称其不算正宗的“4代”。这很好理解，看来EA的快餐式游戏理念也在被Ubi接受。反过来看《斯氏集团》，虽然其仅仅是SWAT4的一款资料片，但游戏的质量本身还是肯定的，算得上维护了其“最真实、专业的CQB游戏”的荣誉。P

精品 总评 8.0

优点	更加真实、有趣的小队指挥系统，更加聪明多变的恐怖份子，更加好玩的Coop联机模式
缺点	只有7个新任务，进入游戏、读取地图速度慢，一些AI问题并未解决
制作	Irrational Games
发行	VU Game
载体	CD×1
类型	第一人称战术射击
语言	英文
环境	Win2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：7.5　画面：9.0　音效：8.0　创新：6.0　拟真度：8.5

汤姆·克兰西以《猎杀红十月号》《燃眉追击》等作品奠定了在军事小说界的地位，他凭借对军事武器、恐怖行动、国防情报体系、全球作战关系的精确描述而受到读者的追捧。用他的作品改编电影成为票房的保证，而改编的游戏也为玩家们耳熟能详，最著名的当属《细胞分裂》《幽灵行动》和《彩虹六号》系列了。

《彩虹六号》系列以战术和策略性而著称，主角不是单枪匹马的英雄，而是需要同伴协助的一个特种部队战士，每次行动前玩家要深思熟虑规划适宜的作战方案，根据特长选择参与行动的成员，并选择相应的武器装备使成员的优势发挥到极致。《彩虹六号》算上资料片的话已出6部，前5部都在围绕着战术策略性做文章，使其在诸多动作游戏中别具一格，与《霹雳小组》系列辉映成趣。而本作《彩虹六号——禁闭》则一反常规，完全抛弃了此系列引为特色的战术策略性和任务规划，走向强调感官刺激的单纯FPS之路，玩家们对此众说纷纭，毁誉参半。本作中的队员都是默认的，不能随意更换，但保留了前作的武器装备和辅助道具，可变更武器和配件。每位队员都有特定的技能，如果队员阵亡的话，主角也会施展全才技能而不致任务中途失败。游戏较有突破的地方是画面得到了改善，枪械的质感和场景的纹理更加真实细腻，流畅度也令人满意。游戏中还加入了语音控制，如果厌倦了键盘指令的话，操一口纯熟的美式口语发号施令也是蛮有真实感和成就感的。

彩虹六号——禁闭

Tom Clancy's RAINBOW SIX LOCKDOWN

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

良品 总评 7.6

制作	Red Storm
发行	Ubi Soft
载体	DVD×1
类型	射击
语言	英文
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium4 1.5GHz
内存：512MB
显卡：64MB以上显卡
硬盘：7GB

第1关 南非比勒陀利亚（Pretoria，South Africa）

任务简报： 在南非阿扎尼亚的首府发生匪徒暴乱，总统Yared Mbelu和助理被劫持到一家银行里。本关任务是潜入这家银行的保险库解救人质并护送到直升机的接应地点。

乘直升机降到院落的一角，和队员沿院落一侧绕过去（途中会看到地上的光圈，那里是系统提供帮助的地方，站到上面会出现游戏系统操作方面的信息），望到地下停车场的入口（标识L5），躲到车辆后蹲下埋伏好。前方的柱子和车辆后人影晃动，杀掉3个匪徒后沿斜坡跑下去，一路利用车辆和柱子掩护且战且行，杀掉14个匪徒到L3找到一道门（门口有辆黄色轿车），进入走廊听到炮弹声，墙壁也随之晃动，前面的楼梯燃起烟雾。沿楼梯跑到底层L1，发现停车场里光线昏暗，换上夜视镜（V）朝黑暗中望过去，车辆后晃动着白色人影，解决掉8个匪徒找门离开停车场。沿小巷前行看到广场上有4棵枝叶繁茂的花树，巨树后面人影绰绰，这里共有14个匪徒，先杀掉前面的几个，然后注意观察四周大楼的窗口，就近清除窗里的枪手。杀光广场的敌人，沿两幢大楼之间的小巷跑进去，在末端杀掉


率领队员清除地下停车场里的匪徒

3个匪徒穿行到后面的街道。街道上浓烟滚滚，弹坑里破坏的车辆熊熊燃烧，对面的楼门里藏有2个匪徒，射杀后进入大楼的房间，在接近楼后街道时不要贸进，远远射杀轿车后的枪手，再躲到门侧迅速闪出去射杀对面楼顶的火箭兵，然后率队到街上清理7个匪徒。进银行大门到前台杀2个匪徒，前面2条道通往后面的大厅，分别由两道门清理大厅两侧柜台里的伏兵。穿过大厅绕到右侧柜台里找楼梯


在银行的金库里找到被关押的人质

到2层，清完2层找楼梯下去到1层左侧柜台里，操作电脑解除掉安全系统，进入后面的金库杀掉3个匪徒，解救2名人质让他们待命。此时会有4个匪徒冲入银行，跑回大厅柜台处消灭他们，再率队回到银行外的大街上清理8个伏兵，其中5个躲在车辆和树后，另3个则藏在银行正门顶部的平台上，用热像仪可看到，全部清光后将人质

游戏操作

本作操作相比前作简化了许多，只要玩过普通射击游戏的玩家都不难上手。鼠标左键为射击，右键切换至瞄准射击；主次武器按1键切换，F键切换射击模式，单发或3连发等。移动中默认的指令为“Move to”，将准星指向地面按空格，便可招呼队员抵达指定位置。在屏幕左下方是状态条，这里显示着3个队员的行动状态和HP，按4或6都可切换他们跟随或防守的状态。在解救人质时按5键命令他们跟随或防守。突破房间时对着房间大门按空格键，会出现指令菜单，下级菜单会有突破、防守、扔闪光弹突破、烟雾弹突破等选项。选择指令后按G键执行，队员会实现连串的动作实施突破。当敌人控制安全系统时，摄像机将小组的位置报告给敌人，这时要迅速移动闪过去，切断摄像机的电缆或使用道具将摄像机摧毁。游戏中要养成随时填装弹药的好习惯，有的敌人身穿防弹衣很耐打，要避免射击时弹药不足的情况。在清理大面积房间时，建议主角和队员由多个入口同时进入清理。在移动时要听声辨位把握战机，如敌人的脚步声会暴露他们的位置，当敌人填弹时便是出击的好时机。善于利用辅助道具，在光线昏暗的地方记得换上夜视镜，在进入房间或上下楼梯时最好用热像仪扫瞄一下，看看附近视线不到之处是否有藏匿的敌人。

①角色动作

前后左右：W、S、A、D
跑/走：Shift
始终跑动：Caps Lock
下蹲/站立：X
偷瞥：Q、E
关/开门：鼠标滑轮上/下
普通视野/夜视镜：V
普通视野/热像仪：B

②武器使用

开火：鼠标左键
投掷手雷：Ctrl
填弹：R
射击模式：F
瞄准：鼠标右键
切换手榴弹：2
切换主副武器：1

③团队指令

高级指令菜单：T
前进/执行命令：G
切至语音指令：M
攻击/侦察：3
队员跟随/防守：4
人质跟随/防守：5
所有人跟随/防守：6

④其他指令

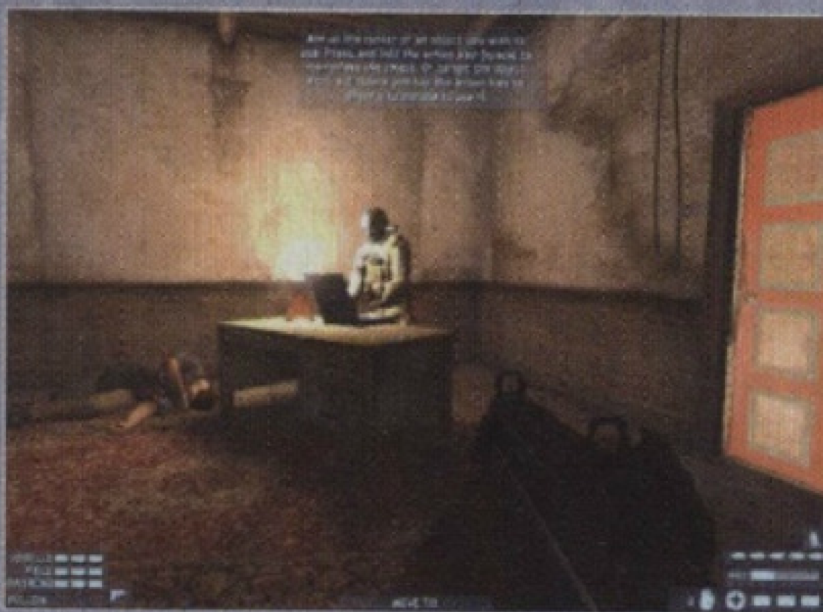
截图：Screenshot
快速存档：F5
快速读档：F8
执行设定命令：空格

带到街道尽头等候直升机的到来。

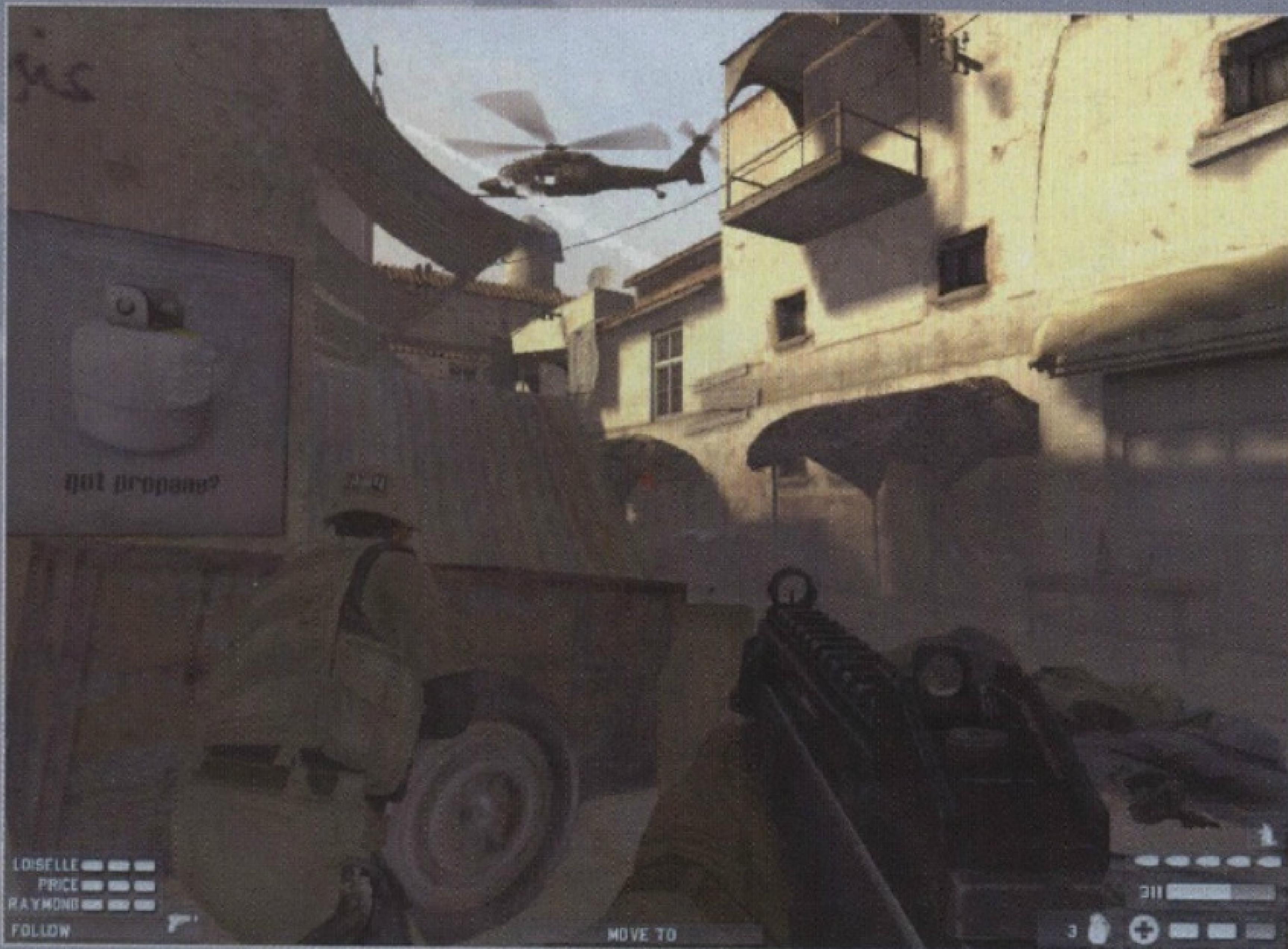
第2关 北非阿尔及利亚（Algeria）

任务简报：Faisal Amiden是从事地下军火交易的武器商，最近有迹象表明他在交易一种危险的病毒武器——Legion，为了调查购买这批病毒武器的买主，彩虹六号队员要潜入他在马尔泽镇的一处住所收集情报。

进入狭窄的院落，绕过棕榈树推门进去是大厅的2层平台，在底层会有4个敌人，其中2个跑到对面平台对峙，杀掉他们沿底层宽阔的走廊跑过去，前面的2间屋子各藏有2个匪徒，可派队员扔手榴弹突破清理，在第2间屋子里调查桌上的电脑下载军火交易的顾客名单。接下来要去清理匪徒的2个据点，屋外是座大庭院，目前在3层平台上每层都埋伏有四五个匪徒，其中在底层和2层平台都有火箭兵，根据火箭弹的烟雾判断他们的位置，由高处狙杀之。杀到2层平台进入走廊，在转角处杀掉3个敌人，往前下楼梯到底层，在转角处有一洗手池，附近是盆罐之类的容器，由此往左上楼梯穿过小巷进入市集区。在第1个市集有4个商人，不久第5个商人由对面的门跑过来，果断射杀他身后追逐的匪徒。穿小巷到第2个市集，这里藏有5个匪徒，重点消灭右上方屋顶的家伙，清理完毕找一道门进楼，穿过房间到楼后的第3个市集，前方传来一声爆响，空中烟雾弥漫，6个匪徒冲杀过来，躲到货物后面逐个射杀，清理后不要冲出去，小心头顶的一扇窗户里有狙击手，杀掉他夺下第1个匪徒据点，由前面的小巷离开。前方是个宽阔的广场，这里埋伏有10多个匪徒，先由门洞跑到广场的右侧，躲到货物或车辆后面清理右上方屋顶和阳台上的枪手，其次是地面上的，然后迅速率队朝右边的小巷里跑去，如逗留过久，高处阳台还会出现增援的枪手。由小巷尽头打开一道锁住的门，进去是匪徒的第2个据点，前面的3个房间共有9个伏兵，穿行到走廊上，左右各1个，先跑到左侧上阶梯，透过窗户消灭外面屋顶的2个枪手，再回到走廊中央会有一道门打开，由外面冲入4个家伙，杀光后完成清理第2个据点任务。而后穿出走廊到小巷，空中出现接应的直升机，用机枪压制镇上的敌兵，沿街道前行杀掉4个伏兵，往左上阶梯开门进楼里，穿房间杀3个匪徒到后面的小巷，跑到小巷尽头完成任务。


命令队员操作电脑下载资料


在穿越市集时不要误伤平民



空中出现接应的直升机

第3关 沙漠村庄（Desert Village）

任务简报：彩虹六号的一架直升机在马尔泽镇坠毁，机上队员Dieter Weber不幸被俘，军火商Amidan和手下带着他撤退到撒哈拉沙漠中的一个村庄里，本关任务是前往那里解救战友。

在夜晚时分赶到沙漠小镇外，往前是风沙扑面的街道，在沙尘中杀掉五六个匪徒，往右找到一条小巷和一道楼梯，换上夜视镜沿右侧小巷穿行到门洞，杀掉2个敌人过门洞接近一幢建筑入口，躲到石墙后朝前面扔手榴弹，那边有四五个敌人冲过来，随后清理街道上的残余敌兵。由大门进楼里，左右各有一道门通往后院。后院藏有11个匪徒，先由一侧清理，清完找到地下室的3个入口——上层2个，下层1个。进入地下室杀掉大厅里的3个枪手，周围各个房间都有敌人，不必理会，率队直奔后面走廊找一扇锁住的门，开门找到山洞入口。进入幽暗的矿洞戴上夜视镜，沿矿洞前行杀掉5个匪徒，前方是一个洞腹，正中是有瀑布的湖泊，在湖泊周围埋伏有12个敌人，站到洞口瞄着岩石上方露头就打，清完率队绕过湖泊进入矿洞继续前行。杀掉3个敌人来到一处溪谷，杀2个家伙过吊桥，继续沿矿洞杀到外面的山谷。山谷里是匪徒盘踞的基地，里面共有20余个敌

人，可由左侧小心地绕到对面洞口，穿过洞穴到达山谷另一端。左前方的屋子就是关押Weber的地方，先到屋右清理周围的10多个敌人，再突入房间杀掉3个看守救出Weber，如果时间耽搁过久他会被打死。Weber被救出后会主动拾起枪支跑到外面的接应地点等候，这时清理沿途的敌兵后躲到箱子或断墙后面，不久会有10多个敌人攻过来，全部清光后直升机从空中出现，强大的火力将全部匪徒歼灭。

第4关 荷兰阿姆斯特丹（Amsterdam）

任务简报：世界银行在阿姆斯特丹举行会议，此时被称为“新自由军”的恐怖分子在警察局外用炸弹打开一个缺口，蜂拥而入占领了这里。有2名人质被劫持到军械库。本关任务就是潜入警察局并解救人质抵达直升机接应地点。

穿过前厅进入办公室与2个警员会合，一起歼灭屋里的7个匪徒，然后由对面的门穿出去到走廊，这里有2间牢房，杀掉3个敌人后沿走廊跑到末端找楼梯到2楼。进入大厅先杀掉前方的守卫，跑到左墙关掉摄像机（对着它按空格），如果触发警报敌人会同时从各间屋子里冲出来。逐个房间清理敌人——仓库3个，寝室2个，走廊1个。跑到走廊尽头找门进入军械库，里面共有8个匪徒，建议先从门缝杀掉几个，再让队员用烟雾弹突破。而后得到情报有人质关在监狱区，离开军械库往前到走廊，经过走廊的5扇窗户时要迅速跑过去，对面楼顶站有枪手。由走廊尽头的门进入办公区，从末端的房间穿到户外，再由对面的门进走廊，消灭少量枪手找到电梯井，由此爬到3层的监狱。跳落走廊后杀掉房间里的守卫，用电脑打开外面的栅门，沿走廊在左侧找到一扇门，沿楼梯上去清理监狱2层走廊的4个敌兵，然后找到监控室杀掉里面的2个家伙，回到1层穿出走廊是破败的大厅，里面有4个匪徒看守，要小心清除屋角拿火箭筒的那个。率队进入大厅清扫残余，从大厅2层两侧的牢房里解救2个警员，让他们原地待命。穿出监狱大厅和探视室，开一道门锁到屋顶区域。在屋顶杀5个匪徒找竖梯爬下去，推门进入装饰华美的餐厅。餐厅共有2间，每间里有3个匪徒，其间的走廊还有2个。穿过餐厅后面的厨房和仓库来到后院，清掉6个敌人将2个警员带到这里，任务完成。


到2层的牢房可找到被困的2个人质

第5关 爱丁堡国会大厦（Parliament，Edinburgh）

任务简报：苏格兰国会大厦被不明身份的恐怖分子袭击，他们在大厦内劫持了4个人质，其中一个是议员Fiona Cathcart，据情报证实恐怖分子还在大厦里安放了炸弹。本关的任务是拆除炸弹并拯救所有人质。

来到国会大厦外面，天空响起隐隐雷声，冒雨跑到大厦门口杀掉4个


进入维护室解除地上的炸弹


在大厦的前厅柱后藏有众多的匪徒


拯救会议大厅里的2名人质

匪徒，进入走廊杀掉2个敌人。往前的走廊分往两侧，它们都通往大厅，分别由两道门清理大厅里的7个敌人，其中1个在头顶的平台上，进入大厅前用热像仪扫一下位置。大厅两侧的会议室通往后面几间办公室，里面各埋伏有几个枪手，并通往相同的回字形走廊。跑到走廊末端找到安检站，先杀掉屋里的守卫，用桌上电脑关闭安检设备，到后面的走廊右转进入监控室，杀掉4个匪徒后到屋角使用监视器找到敌人放置炸弹的位置，接下来要前往维护室解除炸弹。来到2楼走廊杀掉5个匪徒，进入维护室杀掉守卫，再派队员解除地上的炸弹。维护室外是危机四伏的休息大厅，柱子后藏有10多个匪徒，解决掉几个后迅速跑到一侧柱子后藏身，和队员一起清理大厅，然后沿楼梯跑到3楼休息室。楼梯口两侧各有1个枪手，右边的走廊里还有2个，走廊尽头通往安检站，同样先杀掉屋里的守卫，用电脑将安检设备关闭。穿过安检站到图书室，里面的墙角有1个匪徒，上楼梯杀掉2个，两侧的房间通往会议大厅两侧的包厢，由布幔中央的缝隙射杀看守人质的4个匪徒，然后率队清理包厢之间的敌人，最后找楼梯跑到人质身旁开始防守。这时会有6个匪徒分别由2个入口出现，还有2个由上方的包厢出现，将他们全部歼灭后任务完成。

第6关 苏格兰大学 (University，Scotland)

任务简报： 袭击国会大厦的恐怖分子被确定是称为“革命兄弟会”的组织，他们劫持着另2名人质逃到苏格兰大学的教学楼内，本关的任务是潜入大学内部解救这2名人质。

由起始的休息室推开门，外面的图书馆大厅里埋伏着13个匪徒，迅速跑到一侧的书架后藏身，慢慢朝大厅另一端切近。将2层的敌兵清光后，由底层的门到走廊杀掉3个匪徒，到走廊尽头推门进入博物馆大厅，大厅里有4个匪徒，旁边的陈列室还有2个，穿过大厅往右打开一道锁住的门。下楼梯到地下室，推门射杀仓库货架后面的2个匪徒，往前到动力车间杀掉7个匪徒，穿过一排电控柜找到控制室，解决掉2个匪徒，操作控制台切断大楼里的电源。而后戴上夜视镜上楼梯，这时感觉到一阵颤动，博物馆一侧的房间发生爆炸，退路被坍塌的乱石堵住了。杀掉房间里的2个敌人，由一侧的门进入教学大楼西翼搜寻人质。沿走廊杀掉4个匪徒，开门进入阶梯教室杀掉里面的5个敌人，然后推门到走廊杀掉4个伏兵。沿走廊绕过去找到另一间图书馆，里面藏有9个匪徒，在门口可消灭大半，再躲到书架后慢慢清理。2层是休息区，在座位之间找到2名人质，让他们原地待命。率队离开图书馆到外面走廊，往前杀光休息室、餐厅和教室几个房间内的10多个敌兵后找到撤离点，将人质带到这里完成任务。

第7关 巴黎地下基地 (Catacombs，Paris)

任务简报： 在法国巴黎活跃着一个称为“卫国纵队”的恐怖组织，他们凭着巴黎地下建筑作为训练基地，并在谋划着连串的恐怖袭击计划，本关任务是进入地下基地消灭那里的恐怖分子。

站在街道上，倾听前面屋里传来密集的枪声，跑到那道卷帘门外，透过下方的缝隙射杀仓库里面的4个匪徒。由左边的门进入仓库，来到后面的冷藏库杀2个匪徒，找竖梯爬到下面的洞穴里。戴上夜视镜沿螺旋状楼梯跑下去，前方是个迷宫，沿洞穴前行遇岔路右转，再遇岔路直走，穿过一道铁栅门是一间较大的地下室，清掉右侧的5个匪徒，由前面的门进去杀掉2个枪手，这时会出现撤离点标识，退回那间地下室由末端的门出去。来到地下2层仍要戴上夜视镜，



图书馆内危机四伏

往前穿行到洞腹杀掉5个伏兵，打开一道木门是一间寝室，扔烟雾弹后冲进去杀掉5个敌人，左转进入地下建筑的走廊。沿走廊左转杀掉3个匪徒，跑到墙边关闭摄像机，由正中的门进入房间，由墙洞射杀车厢里的2个匪徒，穿出房间到火车站，杀光站里的10个匪徒完成清理地下基地的任务。由月台另一侧冲进来几个彩虹六号队员交接防守，接下来要前去攻夺巴黎地铁站，由月台尽头的通道离开这里。沿隧道前行进入仓库，杀掉叉车附近的6个匪徒，再往前到维护室杀掉3个，然后上楼梯到有圆形容器的房间，打开一道锁住的门到巴黎地铁站的天桥。站到天桥两侧分别射杀月台上的敌兵，每边都有三四个，清完由左侧楼梯下到月台，到走廊杀2个匪徒后到候车室外，有2个匪徒埋伏在候车室大厅柱后，其余5个都在2层平台，全部杀光后人质会主动撤离大厅，任务完成。



地下基地里的练靶场


清除巴黎地铁站里的匪徒

第8关 奥利弗特酿酒厂（Distillery, Olivet）

任务简报：“卫国纵队”在法国的卢瓦尔河附近有一处基地，被世界反恐组织所关注的重要线人Derek Mergen被关押在那里。那处基地是一家以酿造白兰地而闻名的酒厂，本关任务是潜入这家酿酒厂将线人Mergen解救出来。

由卫生间到外面庭院杀掉7个匪徒，从庭院右侧进入仓库杀掉里面的3个匪徒，继续到走廊杀掉2个，下个房间里有个巨大的圆罐，注意左上方有个伏兵，另一个伏兵躲在木箱后。穿出房间到外面的院落，杀掉3个枪手后沿左侧斜坡跑上去，看到屋子里有病毒炸弹，杀掉伏兵后往前进入酿酒车间，在铁罐间有3个匪徒。打开

一道锁住的门出去是庭院，进入对面的建筑是发酵车间，里面共有7个敌人。清完由右边的楼梯跑上去，走廊两侧都有敌人，左3右2，杀完通过走廊右端进入办公室，杀掉4个匪徒后到办公室操作电脑解除安全系统。推门到外面爬竖梯到发酵车间的2层平台，杀掉2个枪手后上楼梯离开工厂区域。来到屋顶射杀窗内的2个敌人，往左找门进走廊，穿出去是车间上方平台，在柱后躲着6个匪徒，杀光敌人后跑到对面的门，穿过走廊找到一个竖梯，爬到下面。沿楼梯跑下去杀掉7个敌人后到底层，穿过曲折的走廊到尽头房间，杀掉2个守卫，爬竖梯到电梯井，绕过电梯到另一侧爬竖梯到地下室。戴上夜视镜摸索前进，往前是一座酒窖，在酒桶之间埋伏11个匪徒，杀光他们后到对面的屋角，进入匪徒地下基地。前方的路径交错复杂，戴上夜视镜穿过6个房间，其间要消灭20余个敌人，最后找到有很多担架的地方，往前找到匪徒的练靶场，杀掉里面的6个枪手。穿过靶场是一片简易房，杀到末端打开一道铁锁进入地牢，在里面找到负伤的Mergen，任务完成。



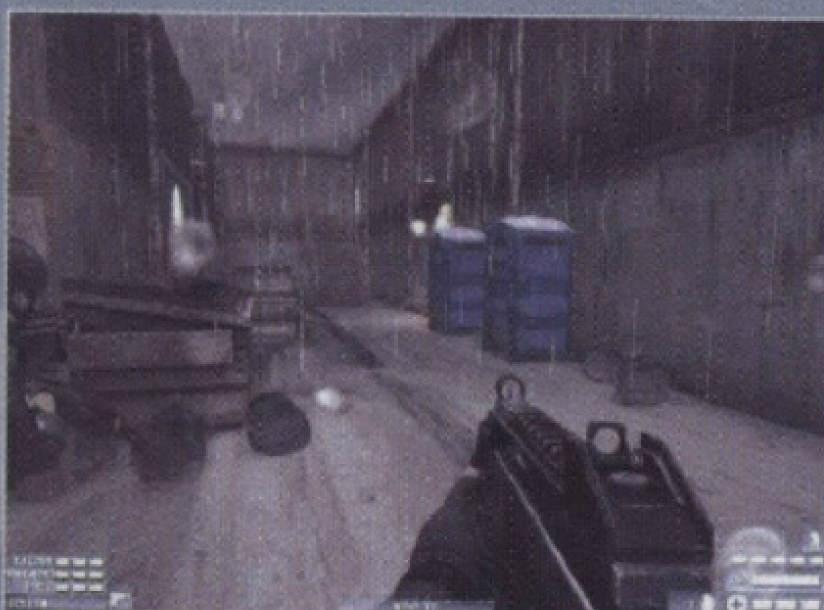
在重症护理区找到2个医护人员

第9关 巴黎医院 (Hospital, Paris)

任务简报：“卫国纵队”的残部攻击了巴黎医院，而被解救出来的线人Mergen伤势沉重急需治疗。本关任务是进入巴黎医院寻找医生为Mergen救治，并解救被关押在太平间里的人质。

在开始的走廊遇到一个男子慌乱地跑过来，射杀他身后追来的匪徒，往前到前台再杀掉2个匪徒，这时扩音器里传来医生恐惧的呼救声。沿走廊跑到尽头下楼梯，在走廊上徘徊着3个守卫，清除后迅速跑到右侧办公室，用电脑关闭走廊尽头的摄像机。由走廊尽头的门进入办公室，杀掉3个匪徒离开办公室，前面是重症看护区，在2间病房里有6个匪徒，清完到柜台里解救2个医护人员，让他们待命。到一侧走廊杀掉5个匪徒，从楼梯下到走廊又是3个匪徒，前面是2间病房，里面共有8个匪徒，杀到外面的走廊跑到左侧找到Mergen的病房，门外有2个彩虹队员把守着，将那2个医护人员带到病房里给Mergen治疗。接下来要做的是前往太平间救人质，回到走廊向左走找到候诊室，杀掉4个匪徒后出去下楼梯到大楼1层，推门朝外望去是开阔的庭院，对面是另一座医院大楼。杀掉庭院里的5个匪徒，进入对面大楼清理自助餐厅里的16个匪徒，由正中的门进入候诊室，穿过走廊是一间病房，在病床之间藏有6个敌人，全部击毙后离开病房，跑到走廊尽头下楼梯到地下室。地下室洗衣房里有6个伏兵，清除后分别到走廊两侧的档案室和太平间解救2名人质，再按原路返回楼上。让人质留在楼梯处等候，主角带队清理楼上病房和候诊室新出现的敌人，清光再将2名人质带到候诊室，完成任务。


射杀追逐市民的匪徒


冒着倾盆大雨小心行进

第10关 法国加莱港码头 (Docks, Calais)

任务简报：一伙激进武装分子在法国地下军火市场定购了一批武器，这批武器将在加莱港装箱运走，为此法国反恐部队GIGN（国家宪兵特勤队）攻击这座码头。本关任务是潜入码头协助GIGN消灭前来运输的恐怖分子。

由起始的走廊往前到仓库1，往左躲到货架后朝叉车附近扔手雷，炸死那里3个聊天的家伙，随后由外面跑进来3个匪徒，和队员一起开火射杀。仓库外下起倾盆大雨，借灯火看到仓库2外的楼梯上站着个敌人，杀掉后让队员站到1层的门口冲进去，主角则由楼梯顶部的门进入仓库2，杀掉里面9个匪徒后由底层的门出去，外面的雨巷里有3个敌人。仓库3的敌人有10个之多。开门干掉平台上的2个，站到门外等右边的几个敌人冲过来杀掉，再派队员进入清理。离

开仓库3，前面是两间海关仓库，第1间只有2个敌人，可躲到货架后偷袭。第2间有8个敌人，先利用集装箱掩护身形，射杀上方平台上的4个，然后绕着集装箱打游击，清理下面的残余兵力。离开海关仓库沿小巷进入装修中的码头办公区，光线较暗要戴上夜视镜，这里要清理5个房间的敌人，穿出第1个房间站到走廊上守株待兔，不久会有5个匪徒冲出来，杀掉后再到各个房间搜索其余的几个，由走廊尽头的楼梯到2层。前面的大厅里共有10个匪徒，站到入口清掉大半，再率队员摸进去清扫。穿过大厅下楼梯，开锁进入房间杀掉3个敌人，走廊里还有1个。来到户外进左侧的门，穿出去是码头停放集装箱的地方，这里共有7个匪徒，躲到右侧角落等敌人出现杀掉四五个，然后再利用集装箱打游击，清完来到后院另一处场地，在这里GIGN正与匪徒展开枪战。先解决外围的5个，沿右侧绕到3个匪徒后面枪杀之，与GIGN会合后会有五六个匪徒冲过来，全部消灭完成任务。

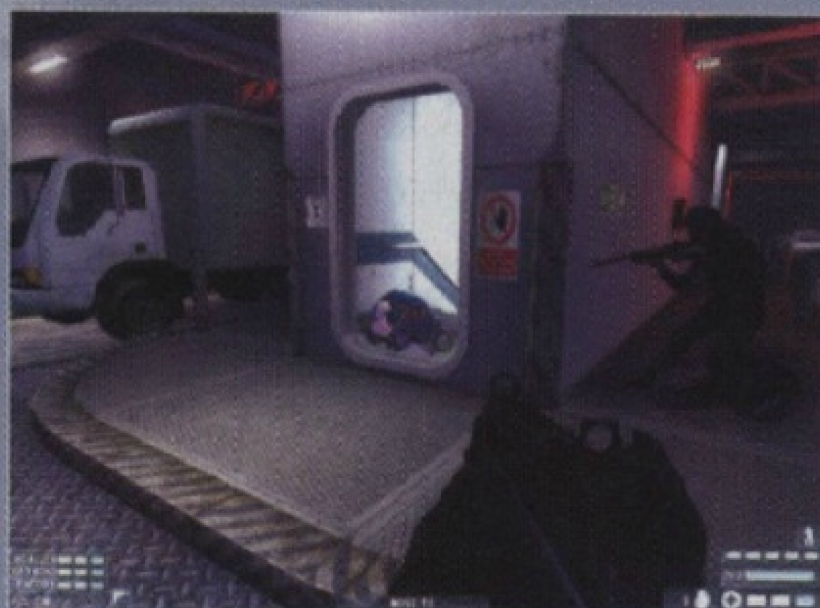
第11关 加莱港豪华渡轮（Channel Ferry，Calais）

任务简报：在加莱港从事军火交易的激进武装分子节节败退，最后逃上一艘豪华渡轮朝公海逃亡。本关任务是乘直升机追上渡轮，潜入轮船内部解救被劫持的人质并解除引擎室里的炸弹。

走廊前方是间控制室，里面共有6个匪徒，主角和队员分别由两侧的门突入，清完敌人发现控制室有2个出口，它们的路径不同，但都通往下层的甲板和走廊。进入下层走廊，由两侧的门同时冲进休息大厅，在悠扬的钢琴和萨克斯声中杀掉6个匪徒，打开吧台右边的门锁，穿过走廊到有几台街机的地方杀掉3个敌人。往右进入圆形大厅，里面的柱子后和图书室藏有5个匪徒，全部清除后到旁边的藏酒室找到2名人质，让他们原地待命。离开大厅下楼梯，到后面的大型酒吧，杀掉里面的10个匪徒，穿出去到后甲板的露天餐厅，这里有5个敌人，由右侧的楼梯到底层甲板杀3个匪徒，将2名人质带到这里，接应的直升机自空中出现。接下来要解除渡轮底部的2枚炸弹，进入下层停车场，沿右侧跑过去杀掉出现的敌兵，随后由末端的楼梯会跑出来5个敌人，朝门口扔颗手雷炸掉。下楼梯穿过维护室杀掉1个敌人，出到走廊杀2个，再往前到引擎室扔烟雾弹突入，门口有3个，在屋角炸弹处有2个，清除后将第1枚炸弹解除。这时会出现5分钟倒计时，要抓紧时间解除货舱里的第2枚炸弹。由引擎室一侧的楼梯下去是两间货舱，第1间放有很多木材，其间埋伏5个枪手，清光进入后面的机房，由对面的门冲进来3个匪徒，射杀后穿出房间和走廊来到第2间货舱，里面埋伏有5个匪徒，特别要注意左上方平台和右侧木材后的敌人，清光敌人跑到货舱的尽头解除第


豪华渡轮上的休息大厅


在露天餐厅的下面找到人质撤离地点


进入轮船底层的停车场

2枚炸弹，任务完成。

第12关 法国马赛港（Marseilles，France）

任务简报：Nicolai Yezhov是前克格勃成员，也是最近活跃的“十月反抗组织”成员，他拥有关于Legion病毒武器的情报，并且知道“十月反抗组织”实施恐怖袭击的计划。本关的任务是接受来自法国的委托，前往马赛港解救受困的Yezhov。

本关只有Price跟随作战，要注意节约弹药。由开始的房间跑到走廊，前面是维修车间，里面共有7个敌人，左侧走廊通往2层平台，右侧楼梯往3层。先到2层杀，再退回走廊上楼梯到3层，最后由2层平台到底层清剿残余。穿出维修车间到街道，杀掉左侧小巷里的伏兵，进公寓楼清掉枪手后到楼后的街道。街道上枪声大作，人头攒动，首先射杀右前方稍近的2个，其次是右上方屋顶的枪手，杀掉7个匪徒后往右侧找胡同进去，穿出另一幢公寓楼到街道。这里有5个匪徒，门洞附近3个，前方楼梯有2个。由左侧的门进入仓库，前面传来喧杂的摇滚乐曲，进入餐厅躲到音箱后射杀里面的5个匪徒，往前到夜总会前厅，沿楼梯跑上去再爬一道竖梯来到楼顶。先射杀对面屋顶的敌人，


站到维修车间的顶层平台，居高临下清理敌人

等另一个爬竖梯上去时射杀，如果他不上来用热像仪确定他的位置，再扔一颗手雷下去炸死。由竖梯爬到街道杀2个敌人并跑到街道尽头。前方是堆满货物的仓库，推开门缝射杀里面的2个看守，救出Yezhov并让他原地待命。离开仓库是一处市集，周围站着5个商人，有6个匪徒从两侧的门洞跑出来，注意枪战时不要伤到商人。离开集市往左侧通道跑到小巷，前面的一扇门突然打开并扔出一颗手雷，随


在后院中央找到卫星接收器

后陆续冲出4个匪徒，站到街头依次射杀。穿出公寓楼到后面的街道，这里有4个匪徒混迹在市民之间，给枪战带来难度。穿过街道再杀3个枪手，由街道尽头穿过公寓楼到后面的小巷，杀掉4个匪徒移到三叉路口附近，对面的楼里埋伏有大量敌兵，重点消灭阳台上的火箭兵和窗口里的枪手，越过街道跑到对面的公寓楼里，跑到2楼清理残余的敌兵，然后将Yezhov带到房间，和Price一道进行防守，敌人会由对面的小巷里涌出来，杀掉10余个敌人捱到直升机抵达，完成任务。

第13关 北大西洋公约组织会议（NATO Summit）

任务简报：北大西洋公约组织会议将在西班牙的巴塞罗那举行，Yezhov说“十月反抗组织”将在会议举行时用炸弹杀掉参与会议的各国首脑。本关任务是前往举行会议的大楼解除引爆用的卫星接收装置和地下剧院的病毒炸弹。

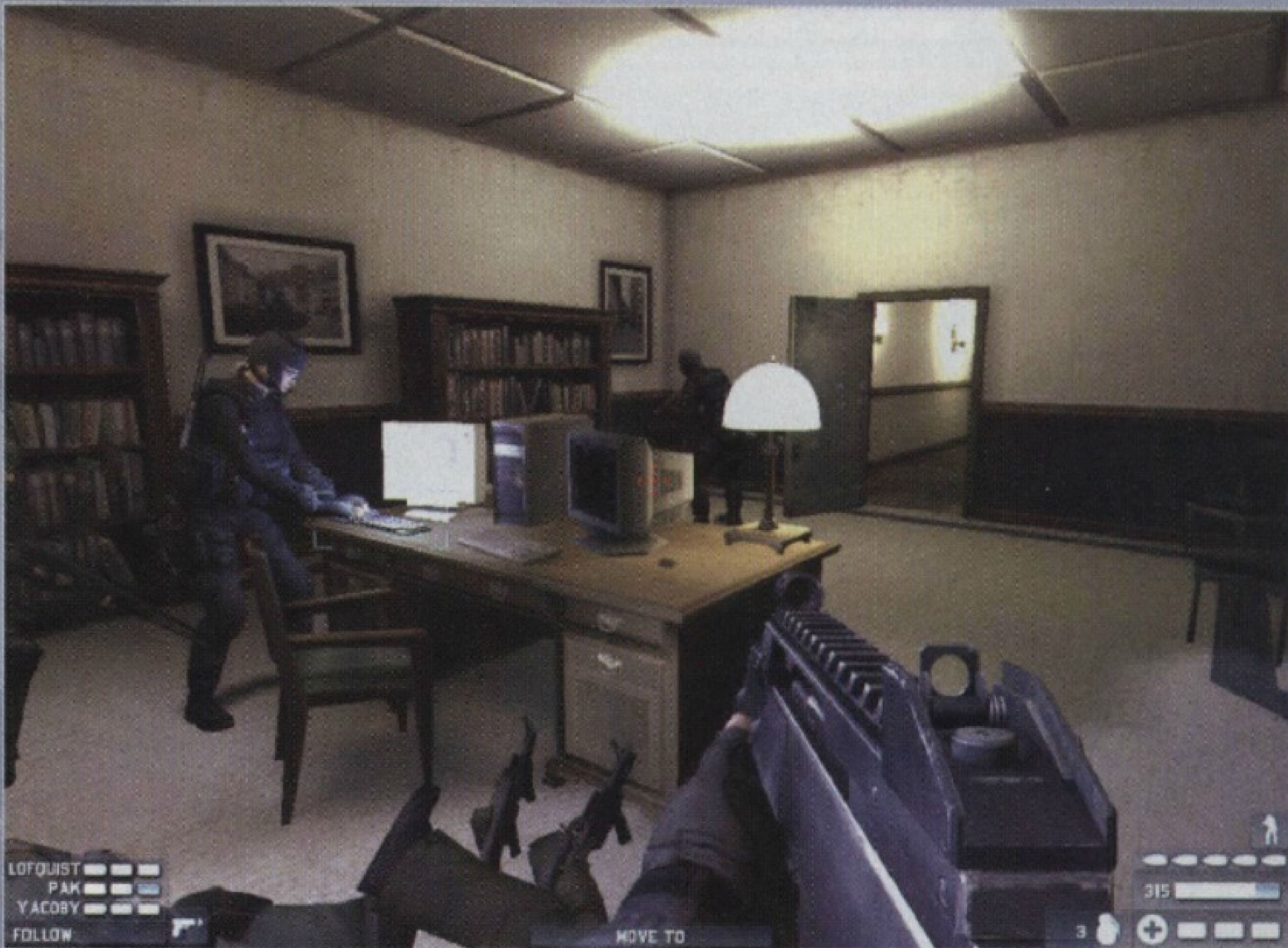
首要任务目标是摧毁引爆炸弹的卫星接收器。由起始的走廊进入前厅杀掉3个匪徒，跑到前台操作电脑关闭墙上的摄像机，再到外面走廊杀掉2个匪徒。前方是3间陈列室，清除掉里面的5个匪徒，找到锁住的门进入监控大厅，先清掉大厅里的4个匪徒，再往左侧透过窗户杀掉小房间里



找到地下剧院里的病毒炸弹

的3个。穿出这间大厅来到后院，跑到门外蹲下身形，往一侧下楼梯射杀院里的4个匪徒，随后还会由下方走廊里跑出4个，全部清光后跑到院落中央解除掉卫星接收器。接下来去解除地下剧院里的病毒炸弹，由楼梯下面的通道进入地下剧院，里面看似静悄悄，走进去会由各道门涌入10个敌

兵，躲到圆柱后小心清理，再跑到正中桌前解除病毒炸弹系统，由剧院右侧的走廊往大厦2层。接下来要解救关押在餐厅里的2名人质，前面的楼梯最好倒退着上去，射杀顶端和走廊里的6个匪徒，沿走廊到转角处进入会议室杀掉2个匪徒。沿走廊继续走，下阶梯先清理右角房间里的2个敌人，正中就是餐厅，里面的人质由3个敌人看守，建议和队员由两侧门突入清除。救完人质命他们待命，率队到楼顶清除10多个匪徒，最后将2名人质带到楼顶中央位置，完成任务。


在Vanderwaal的办公室里搜集资料

第14关 西班牙直布罗陀半岛（Catalan Bay，Gibraltar）

任务简报：Yezhov提供有关Legion病毒武器的信息，指明它与“全球解放前线”组织的领导人Bastian Vanderwaal有关，他在直布罗陀半岛有一处寓所。本关的任务是抵达Vanderwaal的寓所搜集情报，确定他和病毒武器的藏匿地。

本关匪徒都穿有防弹衣，身体比较耐打，因此要尽量瞄准头部射击。乘船登陆到岛上，由开始的泊船仓库穿行到隔壁杀掉2个匪徒，杂乱的枪声由不远处传来，沿走廊往前是2间装卸货物的大仓库，每间里都埋伏7个匪徒。由第2间仓库后的走廊穿过去是一间办公室，杀掉2个敌人后由楼梯到餐厅，清完里面的3个敌人再搜索附近的几间办公室，杀掉10多个敌兵，调查Vanderwaal书房里的电脑。来到地下室的走廊，进入大厅有3道屋门，杀右侧房间冲出来的家伙，随后另外2道门也会冲出3个敌人，全部杀掉后由左侧门穿行到走廊，沿走廊抵达前面的厨房和餐厅，途中要消灭近10个匪徒，然后由餐厅附近的门沿楼梯到2层大厅。这个大厅共有8个匪徒，其中6个在2层平台上，要全部清掉才能进入大厅中央。清完大厅跑到2层平台发现有2条走廊，其中一条有密码门还不能通行，选择走另一条路。在前面的餐厅和休息室各有4个敌人，最后找到一间卧室，杀掉3个守卫，在墙上电脑找到通行密码，这时返回刚才的那个大厅，这里又会出现4个敌人，原来那条不通的走廊有道门可进入了。往前杀掉警卫室里的3个敌人，用桌上的电脑解除安全系统，再进入隔壁Vanderwaal的办公室，操作电脑，任务完成。


匪徒基地的武器库


在卧室的墙上获取通行密码



第15关：梅斯纳里基地（Mercenary Base，Menorca）

任务简报：在西班牙的度假岛屿梅诺加有一处军事基地，那里是Vanderwaal的重要据点。本关任务是潜入基地解除掉安全防御系统，协助Price率领的袭击小队进入基地。

来到城堡塔楼，沿城墙跑入对面塔楼杀掉3个匪徒，再沿走廊杀掉2个敌人，找竖梯爬到下层房间。外面走廊两侧各有1个伏兵，扫清后再透过窗户杀掉对面屋里的2个匪徒。沿走廊右转找到一间监控室，杀掉里面的4个匪徒，透过窗户杀掉走廊里的几个巡逻敌兵，再由走廊穿过卫生间抵



在城墙上发现Vanderwaal的身影

达机房大厅，这里埋伏有10个匪徒，其中4个在2层平台上，在清完1层的敌人后，用热像仪扫一下平台敌人的位置。跑到2层平台找到警卫室，操作电脑解除掉基地的安全防御系统，接下来要攻夺地下机库，防止Vanderwaal乘飞机逃离这里。按原路返回之前的走廊，由撤离点到基地3层。前方是宽阔、幽暗的走廊，换上夜视镜前行，杀掉3个匪徒后往右穿过房间，沿走廊继续走到一个大厅，里面有3个匪徒，随后还会由对面的门增援3个。和队员一道将敌人清光，往前遇到一扇电子卷帘门，可在它关闭前快速冲进去，也可先慢慢清除外围和房间里的敌兵，再用电脑开卷帘门进去。沿走廊进入生化实验室，开启几道电子门，穿过连串的房间，最后来到一个大厅，里面共有8个敌人，主力埋伏在2层平台，枪战中注意掩护身形，清光敌人后跑到2层平台开一道电子门，由此到基地2层。戴上夜视镜往前走，穿出有围栏的房间，左转沿走廊一直跑，杀掉前面的3个匪徒，躲开右侧窗外围墙上敌兵的袭击，跑到尽头左转再杀3个匪徒。进入一间寝室杀掉里面的6个敌人，注意右侧的窗户里还有2个伏兵，容易被他们偷袭。离开寝室沿走廊找到竖梯，扔手雷炸死下面的敌兵，再继续往下爬进入机库，清理掉停机坪周围所有敌人，任务完成。

第16关：梅诺加城堡（Castle，Menorca）

任务简报：*在梅诺加的军事基地被彩虹六号占领了，Vanderwaal如丧家之犬逃到附近的一座城堡里躲起来。本关的任务是攻入这座防守森严的城堡，击毙“全球解放前线”的领袖Vanderwaal以绝后患。*

本关面对的匪徒众多，注意节约弹药。进入城堡戴上夜视镜沿阶梯一直上去，跑到螺旋状楼梯附近杀掉2个匪徒。沿宽阔的走廊杀过去，解决掉8个敌人，来到城堡外的院落。在周围城墙上埋伏有大量敌兵，右侧破坏的塔楼上有我方枪手助战。出门躲到石块后伺机清理墙头上的敌兵，地上的敌人大多会被塔楼上的枪手解决掉。贴着乱石穿过院子跑入对面房间，沿楼梯跑上城墙，左转进入塔楼，迅速沿城墙朝主楼跑过去。沿楼梯解决掉2层的6个匪徒，左转沿城墙跑入城堡顶部房间。沿走廊往前是一个大厅，在楼梯处杀掉3个敌人，这里的敌人戴有防毒面具并身穿防弹衣，为节约弹药尽量瞄头部打。下楼梯杀掉7个敌人穿过生化实验室，沿楼梯转上去是个幽暗的大厅，这里有近20个敌兵，躲到箱子后逐个点射，必要时扔颗手雷轰一下。清完沿右侧走廊穿过去，沿途的敌人较为零散，在末端找楼梯绕上去。前面大厅里有10个左右的敌人，重点先清除2层走廊窗口的敌兵，其次是由右侧持火箭筒冲过来的2个，若给他们发弹机会便会全军覆没。清完大厅到2层沿走廊跑到末端到楼顶。前面有2个房间，每间里都有2个匪徒，清完往前到户外，沿右侧墙壁跑过去，注意前面的屋顶会打开并飞出一颗手雷，这时立即朝门口也扔过去一颗手雷，炸掉要冲出来的3个匪徒。接下来的一连串房间里都有3个匪徒，最后由墙洞来到城墙上，蹲伏射杀5个匪徒，然后沿阶梯下去绕停机坪一周清理掉余下的3个匪徒。跑到停机坪上看到空中出现直升机，一群匪徒跑向直升机，将其全部击毙。在直升机离去后，在城墙上找到Vanderwaal，将其射杀，完成任务。P



地球帝国II——霸权艺术

■贵州 yago（本刊特约作者）

《地球帝国》是由Mad Doc公司开发的历史题材即时战略游戏，该系列力图在模仿《帝国时代》的同时有所超越，2005年初发布的《地球帝国II》以14种文明和15个历史阶段的宏伟设定让RTS玩家们欲罢不能。这款《霸权艺术》是《地球帝国II》的首部资料片，除增加法国、俄罗斯、马萨伊和祖鲁4种新文明和10余种特有单位外，多人模式下的拔河和归顺两种决胜制堪称同类游戏中少见的独特创新。本作画面品质无法与《帝国时代III》相提并论，音效也表现平平，但在策略均衡性方面却具有一流的精彩内涵。



马萨伊文明的Sirti重型轰炸机



祖鲁战士的兽角阵形



新增种族

本资料片在原有14种文明基础上新增四大种族。法国特有的贵族政治制度可使所有重型骑兵单位生命值增加10%。另外，法军哨所和要塞耐久度比其他文明要高出25%，特有单位是Mangoneau投石车、胸甲骑兵和阵风隐形战斗机。来自非洲的马萨伊人号称长矛部落，轻步兵攻击造成的伤害提高10%，直升飞机攻击力也提高10%，特有单位包括Morani勇士、Laibon医师和Sirti重型轰炸机。俄罗斯的独裁政治体制可降低作坊和工厂造价25%，此外轻型火炮单位攻击力提高20%，特有单位包括Varangian武士、Licorn榴弹炮和T90导弹坦克。祖鲁军队拥有极其强悍的兽角阵形，排成这种月牙队形的祖鲁勇士们非常适于进攻拥有防御优势或有射击死角的对手，兽角阵形中的祖鲁重步兵攻击力提高10%，该种族特有单位包括Iklwa武士、Inyanga武士和Impi坦克。

凡品 总评 6.2

制作	Mad Doc Software
发行	VU Games
载体	DVD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：7.0　画面：7.5　音效：7.5　创新：5.5　剧情：7.0

配置要求
CPU：Pentium4 1.5GHz
内存：512MB
显卡：64MB以上显卡
硬盘：1.5GB



锦旗系统

锦旗系统是提高建筑物生产效率的新概念，当玩家持续使用某类建筑生产足够数量的部队或研究多项相关科技后就可能获得各种锦旗奖励。锦旗可大幅度减少生产费用和时间，在部队量产化情况下非常有用。每类锦旗只有一面，仅能由一座建筑获得，获得锦旗后在该建筑旁会出现一根旗杆。一座建筑物可同时拥有多面不同类别的锦旗，例如码头就能获得海军锦旗和经济锦旗。获得锦旗的建筑将终生享有相应奖励，直至被敌人摧毁或俘获。在己方没有锦旗建筑的情况下也可考虑从敌人那里直接俘获夺得，如果俘获敌方有锦旗建筑物时己方已有相应锦旗，则俘获建筑的锦旗自动消失。锦旗类别如下。



三座获得锦旗的建筑



色彩斑斓的现代战争场面

海军锦旗（码头）：生产军用舰船费用与时间减少75%。

空军锦旗（机场或直升机平台）：生产固定翼或旋翼飞机费用与时间减少75%。

陆军锦旗（兵营）：生产步兵单位的费用与时间减少75%。

机动锦旗（马厩或制造工厂）：生产骑兵或坦克的费用与时间减少75%。

机械锦旗（作坊或工厂）：生产炮兵单位的费用与时间减少75%。

文化锦旗（大学）：生产间谍的费用与时间减少75%，技术点数积累速度提高25%。

宗教锦旗（庙宇）：生产牧师的费用与时间减少75%，技术点数积累速度提高25%。

经济锦旗（市场或码头）：生产贸易单位的费用与时间减少75%，贸易路线收入翻3倍。



本土部族

本土部族也是资料片中新增的概念，这些中立势力一般不会主动进攻，玩家可与之进行贸易、同化甚至攻击他们，本土部族也会作出反应。在外交菜单中可看到目前已知的本土部族和当前状态，部族状态分为独立、同化和狂暴3种。独立表示完全中立；同化是指与某方已结盟，如果是己方盟友则能看到该部族可赋予己方的特殊能力；狂暴状态意味着该部族遭受进攻，城市中心被毁，目前正与仇家处于战争关系。玩家只能同化临近的本土部族，之前必须派出一名英雄进入该部族境内，然后采用类似结盟的操作方式，如果成功就会获得特殊能力奖励，被同化的部族将在外交关系设定上与己方保持完全一致。城市中心被毁的部族无法被同化，正处于同化状态的部族也无法再被第三方同化，同化后如果英雄离境超过40秒钟，同化关系将自动终止。对于独立的本土部族，如果攻击其部队和建筑，或在其境内修造建筑物都会引发战争。在多人模式下玩家可预设本土部族的数目、同化难度和实力级别。同化后的本土部族可提供以下奖励属性：

人口（Fertility）：玩家所有的城市中心人口上限提高。

信仰（Faith）：区域特殊能力冷却时间减少。

移民（Migration）：在敌方或中立方境内修造建筑的惩罚减轻。

草药（Herbs）：驻扎建筑物内的单位生命值恢复速度加快。

商人（Traders）：完成一次贸易的时间缩短。

砖坯（Adobe）：免费造城墙，塔楼升级时间减少。

决心（Determination）：科技研究时间缩短。

战士之心（Warrior Spirit）：所有步兵单位建造时间缩短。

侦察（Scouting）：所有移动单位的视野拓宽。

社团（Community）：民房支持的人口上限增加。



埃及战役

尼夫卡尔与古国（Neferkare and the Old Kingdom）

背景介绍：公元前2183年，法老Neferkare的统治已持续了90年，在他的统治下埃及虽然大有进步但却危机四伏。为了祈求尼罗诸神的庇护，法老计划修建两座宏伟的纪念碑，但突然出现的黑日匪帮占领了修造纪念碑所必需的矿井营地，于是法老派遣他手下的心腹，皇室卫队的统领Kemsa前往剿灭匪帮夺回矿营。

主要任务：攻占地图西南角的Dymyat矿井营地；修建Horus纪念碑；修建Khnum纪念碑。

分支任务：向地图中部的Nubian商人进贡700黄金，获得市场技术；



全歼Black Sun匪帮。

失败条件： Dymyat矿井营地被毁；英雄Kemsa阵亡；没有在限定时间内建成两座纪念碑。

战斗要点： 北面己方基地内会持续出现法老派来的皇室卫队援兵，因此不用担心兵力不足，集中力量向南步步推进，先夺取左下角矿井营地，然后即可开始修建纪念碑。匪帮大本营在右下角高地上，如果要端掉的话最好先别忙修纪念碑，进攻之前一定要分兵扼守山谷中的路口以防敌人散兵逃脱。



英雄对周围单位有加成效果

三角区的黑日（Black Sun Over the Delta）

背景介绍： 公元前2182年。纪念碑修建完毕后，Neferkare法老下令彻底剿灭黑日匪帮。这伙强盗的头目是以凶残而著称的恶棍Ah-Ket，他们的营寨就在Herakleopolis城后的群山中，为了整个三角洲地区的安宁，Kemsa必须将他们一网打尽。

主要任务： 消灭匪首Ah-Ket；摧毁匪帮所有城市中心；摧毁匪帮所有军用建筑。

分支任务： 产出4000粮食；与Baraka方结成盟友；保护北面Horus大神庙。

失败条件： 英雄Kemsa阵亡；都城Herakleopolis被攻陷。

战斗要点： 开始虽有城寨扼守，但来自北面的敌人会频繁南下发动侵袭，先出弓箭手加强防御火力，迅速延伸左翼城墙封住山谷口：一来易于发挥火力优势，二来能有效防止敌人突入南部地区。城中迅速组建由剑士、枪兵和弓箭手混编的主力部队，在Kemsa带领下向北进军，西北高地上的神庙如果守不住也不用勉强，关键是保住主城。与东南面的Baraka族人接触后要立刻提出结盟提议，他们会开条件，应不惜一切代价交这个朋友，有他们的帮助才能挡住东面无穷无尽的敌人援兵。赢得时间的Kemsa与主力猛攻主城北面山地上的强盗基地，他的群体加血术可起到重要作用。

鳄鱼之微笑（Smile of the Crocodile）

背景介绍： 公元前2175年。法老Neferkare逝世后，尼罗河沿岸粮食歉收，全埃及陷入饥荒，有人试图盗窃法老墓中的财宝，有的部族甚至食人充饥，整个国家陷入一片混乱，新任法老Kemsa不得不施展最严厉的手段稳定局势。

主要任务： 摧毁所有Tasian邪教的城市中心；归还法老墓中失窃的4件宝物；找回女王的权杖；找回Ra神的金碟；找回Sobek的王冠；找回Horus之矛。

分支任务： 产出6000谷物粮食；摧毁利比亚人的全部建筑以平息叛乱。

失败条件： 法老墓地被毁；英雄Kemsa阵亡。

战斗要点： 开始先集中初期部队迅速北上保护法老墓地，不惜一切代价击溃进攻金字塔的Tasian部队并摧毁金字塔左下方的敌村镇。局势稳定后迅速出间谍侦察周围地形，同时注意抵御进攻基地北门的敌军，战斗的同时后方抓紧发展经济，千万不要与邪教、匪帮和饥民们多线作战，集中主力进攻一个方向上的敌人才是最正确的战术。4件被窃走的宝物就藏在敌占区的纪念塔中，摧毁纪念塔即可夺回宝物。

欧西里斯之怒（Osiris Enraged）

背景介绍： 公元前2164年。饥荒仍在蔓延，伴随着瘟疫而来的还有更可怕的灾难，死灰复燃的黑日匪帮纠集了自己的盟友、凶残的Theban族人以重兵进攻埃及，Kemsa再次担负起保卫国家领土和人民的重任。

主要任务： 摧毁东北角匪帮都城；消灭匪首Nemesis；摧毁敌人的鳄鱼式撞城车；制造鳄鱼式撞城车摧毁敌方超级要塞。

分支任务： 摧毁Theban族的所有建筑；夺取Sekhem绿洲所在区域。

失败条件： 英雄Kemsa阵亡；都城Herakleopolis被攻陷。

战斗要点： 本关作战重点是保护都城Herakleopolis，在确定力保后方安全的前提下才能向东进军，如果进展顺利可在西侧隘口沿河修建城墙构筑推进基地。出间谍侦察的同时准备好一支骑兵部队，目标是敌方的鳄鱼式撞城车，如果让这东西靠近己方都城，那都城简直是危在旦夕。进攻有两条线路可循：一是出兵隘口一直向东推进，这样打比较稳但需要足够资源作后盾；另一条路是发展海军沿着南方渡水登陆东南海滩，迂回到敌人侧面发起进攻。最后注意东北角匪帮基地中的两座要塞对普通攻击免疫，必须仿造鳄鱼式撞城车才能将其摧毁。



这个就是敌人的鳄鱼撞城车



反击的时刻来了

荷鲁斯在上（Horus Ascendant）

背景介绍： 公元前2152年。日渐衰落的埃及宛如一头垂死的耕牛，无数不怀好意的邻居都在等待着最佳时机，他们中最强大的是来自南方的Theban族人。经过30年等待之后，Theban人终于忍不住了，他们的军队踏上了尼罗河的土地，这些入侵者准备把Herakleopolis变成自己的属地。

主要任务： 消灭Theban族首领Pamiu；都城Herakleopolis顶住15分钟的进攻；摧毁Theban族要塞；摧毁所有雇佣军要塞。

分支任务： 为Osiris神建纪念碑。

失败条件： 英雄Kemsa阵亡；都城Herakleopolis被攻陷。

战斗要点： 防守Herakleopolis的战斗异常惨烈，大批Theban部队和攻城器械将从南面席卷而来，击退首波进攻后立刻派村民修补城墙，如果有时间，可考虑在南面城外的山谷隘口修建新城墙来延缓敌人攻击，如果外城被攻破还有内城可坚守，挡住15分钟的进攻后，敌人的进攻强度将明显下降，此时再组织部队投入反攻。只要保住己方都城，拉锯战再漫长也没关系，总之最后的胜利只是时间问题。敌首领Pamiu在南面主基地内，没有足够兵力要想靠近他并不容易。





俄罗斯战役

奥斯特利茨之后（After Austerlitz）

背景介绍： 公元1805年。俄国沙皇亚历山大在奥斯特利茨战役中惨败于拿破仑之手，被法军紧追不放的亚历山大竭力逃往Olmutz城，只有在那里他才能组织兵力挡住法军先头部队，为溃败的俄军撤回本国赢得宝贵时间。

主要任务： 护送沙皇亚历山大抵达Olmutz城；限定时间内挡住法军进攻。

分支任务： 利用间谍破坏法军野战马厩；侦察附近法军部署情况。

失败条件： 亚历山大阵亡；Olmutz城市中心被毁或被占领。

战斗要点： 本关为典型的游击野战，开始不要急于逃回Olmutz城，先用间谍为前锋侦察周围地形，伺机偷袭破坏法军马厩，如间谍被发现要迅速回逃，亚历山大率主力迎击追兵。清剿完野外零星法军后，亚历山大进入Olmutz城，12分钟后法军主力将从西南方向出现，抓紧时间招募更多部队，同时升级兵种提高单位战斗力为最后决战作准备。

争分夺秒（Playing for Time）

背景介绍： 公元1806年。由于担心法国的崛起，普鲁士加入英俄联军共同对抗拿破仑，却被打得一败涂地。亚历山大准备用实际行动向这位法国皇帝展现一下俄罗斯勇士的决心，也许只有这样才能让拿破仑重新坐到谈判桌上来。



攻打敌人城镇

主要任务： 己方部队中的任一单位升级为英雄；攻克Silesia或Saxony地区迫使拿破仑和谈。

失败条件： 亚历山大阵亡；Warsaw或Lodz地区沦陷。

战斗要点： 为完成培养英雄任务，必须由亚历山大带主力反复攻入普鲁士境内，初期不要进入Silesia或Saxony地区，那样做会引来大量法军援兵，以小规模战事反复锤炼部队直到任一单位升级为英雄完成初期任务。期间迅速修造民居、扩大人口上限并招募更多部队，注意保护好来自普鲁士的难民，如果能让他们安全逃到Warsaw，我方可获得大量资源和村民。等到拥有兵力和火炮上的绝对优势时，毫不犹豫地反攻吧。

大陆体系（The Continental System）

背景介绍： 公元1808年。根据俄法两国签署的《提尔西特和约》，俄罗斯成为拿破仑构思的大陆体系成员国之一，然而由于英国的封锁，俄罗斯的经济陷入崩溃边缘。为了继续向外扩张，亚历山大准备向芬兰和瑞典动刀，而拿破仑表示将不介入这场战争。

主要任务： 征服芬兰所有领土；征服瑞典或与之结盟。

分支任务： 夺得经济王冠；全歼瑞典海军。

失败条件： 亚历山大阵亡；圣彼得堡沦陷。

战斗要点： 本关要取得优势必须建立一支强大的海军，为此需要大规模的贸易活动扩充国库。开局后既要与北面的芬兰人展开战斗，同时还要不断生产商船并指派它们前往瑞典和挪威两国的海港进行贸易，努力控制与芬兰人的战事规模以避免瑞典人过早卷入冲突。发展内政，研究经济类技术，夺取王冠，最后依托海上无敌舰队消灭所有敌对势力。

焦土政策（Scorched Earth）

背景介绍： 公元1812年。拿破仑发现俄罗斯与英国暗中勾结后暴跳如雷，他组织了40万大军攻入俄罗斯，尽管对此早有思想准备，但亚历山大却没有击退法国人的必胜把握。法军推进速度很快，亚历山大不得不采取焦土政策断绝法军沿途补给，俄军需要时间来聚集力量，而法军的实力也将在疲于奔命中转入下风。

主要任务： 消灭500单位的法军；攻占West Kovno地区切断敌人补给线。

分支任务： 守住莫斯科；持续生产步兵、骑兵和大炮获得3面锦旗奖励；派间谍破坏西南的法军指挥营帐释放哥萨克骑兵。

失败条件： 亚历山大阵亡；Malo、West Borodino、Mogilev和Polotsk全部陷落。

战斗要点： 法军部队会从西面源源不断涌出，初期只有用空间换时间战术延缓法军前进的步伐，集中兵力以游击战术同法军展开拉锯战，后方保证资源生产。本关无法修造任何兵营类建筑，因此后方现有兵营类建筑全部采取无限循环招兵全力补充一线部队。注意在莫斯科周边的4个重要地区要设立足够强的防御体系，一旦失陷后应尽快夺回。拖到12月份大雪纷飞后，法军会逐渐招架不住，那时就可准备反攻了。

解放（Liberation）

背景介绍： 公元1813年。不败的拿破仑终于成了历史，法国远征军兵败莫斯科后逃向欧洲本土，亚历山大带着击败拿破仑的荣誉紧追其后，为了不让这头法兰西雄狮获得喘息的机会，俄军直扑巴黎城下。整个欧洲都在关注着亚历山大，这其中既有摆脱拿破仑之后的欣喜，也有对俄罗斯沙皇的质疑。

主要任务： 攻占巴黎；击败拿破仑。

分支任务： 占领Brandenburg并转交给普鲁士，获得结盟；占领Vienna并转交给奥地利，获得结盟。

失败条件： 亚历山大阵亡；Warsaw沦陷；俄罗斯控制领土超过3块。

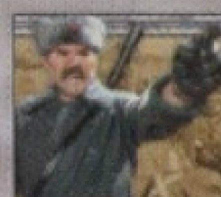
战斗要点： 建立外交同盟阵营比单纯的进攻更有重要意义，初期要尽快与意大利、普鲁士和奥地利3方结成同盟关系。占领与意大利接壤的区域后立刻提议结盟，在现有财力允许的情况下全力答应对方提出的条件。


狂造商船发展贸易


重型臼炮是攻城利器

拿下西面的Brandenburg并通过外交菜单将这片领土转交给普鲁士后即可与之结盟，与奥地利结盟的条件是帮他们拿回南面的Vienna。等到拿破仑变成孤家寡人后，攻破巴黎并击倒他就容易多了。


进军巴黎城下



马萨伊战役

成人仪式（Rite of Passage）

背景介绍： 公元2037年夏。勤劳勇敢的马萨伊人生活在肯尼亚西部地区，有一天来历不明的狮子袭击了村中放牧的牛群，酋长Daktari Bonde Nyama的儿子、年轻的英雄Baridi Hatari Nyama带着一帮小伙子前去消灭这些危险的狮子，他们还将调查这些狮子的来源，这次行动将是这帮年轻人的成人仪式。

主要任务： 往南调查狮子袭击村子真相；调查Burkeneji族人发动攻击的原因；保卫Magadi；歼灭Globo公司保安部队。

分支任务： 协助守卫盟友Kwafi族人的基地。

失败条件： 英雄Baridi Hatari Nyama阵亡；酋长Daktari Bonde Nyama阵亡；己方城市中心被摧毁。

战斗要点： 本关是难度适中的初级关卡，最要紧的是保证两位英雄的安全。开始向西消灭袭击牛群的狮子，沿着狮子出现的方位逆向行进即可找到更多线索，找到Burkeneji人的秘密基地后要立刻返回村子迎击来自北面的进攻。此时村中村民和部队才归玩家控制，迅速恢复生产，组织部队进入东面盟友领土内共同向Burkeneji基地发起进攻。最后，你会发现原来是Globo公司在唆使他们攻击村子，冤有头债有主，找到搞阴谋的正主一切都好办。

新的家园（A New Home）

背景介绍： 公元2038年春。战火摧毁了马萨伊人的故居，老酋长

Daktari Bonde Nyama指派自己的儿子Baridi Hatari Nyama接任部落领袖，新的酋长带领族人们驱赶牛群迁往维多利亚湖畔。尽管漫长的旅程充满了各种危险，但这却是马萨伊人生存下去的唯一途径。

主要任务： 护送牛群前往Eldoret，半数牛或全部牧人阵亡为失败；摧毁Burkeneji人的所有城市中心。

分支任务： 牛群毫发无损；确保盟友Kwafi城市无建筑被毁；渡海消灭西南角岛上的海盗基地。

失败条件： 英雄Baridi Hatari Nyama阵亡；酋长Daktari Bonde Nyama阵亡；Kwafi村民全部饿死；Kwafi城市中心被毁。

战斗要点： 牛群无法直接控制，但它们会跟随牧人移动。利用侦察兵探索沿途敌情或诱敌入伏，努力保证将牛群和牧人全部安全护送到西北角己方基地。获得基地控制权后，立刻发展经济，生产足够粮食准备应付南面盟友的饥荒危机，绿色的盟友会遭到来自东面的Burkeneji人和西面海上海盗战舰的夹击，保护好他们的城市中心是战斗的主要目标。等待建立强大海军后铲除西南角上的海盗基地，然后再以陆军攻城夺地消灭残余的Burkeneji。

比黄金更宝贵（More Valuable Than Gold）

背景介绍： 公元2037年，一位德国学者卡尔·贝尔在研究磁轨技术时发现了一种名为Behrinium的新元素，这种元素能以相当稳定的状态长时间释放出巨大能量。全世界仅有非洲肯尼亚出产Behrinium矿石，那里正是马萨伊人现在的居住地。Laistech公司愿意用技术和武器向马萨伊人购买Behrinium矿，他们并不像Globo公司那样热衷于强取豪夺。

主要任务： 建立1座Behrinium矿采掘井；控制6座Behrinium矿采掘井；向Laistech公司出售25车Behrinium矿石。

分支任务： 与Kalenjin人结成盟友；摧毁Globo公司的机场以阻止他们空袭Kwafi城市。

失败条件： 英雄Baridi Hatari Nyama阵亡；酋长Daktari Bonde Nyama阵亡；失去所有采掘井长达5分钟；Kwafi城市中心被毁。

战斗要点： 夺取并控制本关地图中的6处矿点需要耐心稳步推进，第一处矿点就在基地内，建成矿井后每隔


海盗的战舰骚扰盟友


派村民修造Behrinium矿井

一段时间矿井旁就会产出一辆装有Behrinium矿石的卡车，玩家只要把卡车送到右上方Laistech公司的市场旁就可获得修建高级建筑的能力，以及部队、资源和科技点数等不同奖励。最大的麻烦来自于盟友Kwafi，他们城市中心在Globo公司的空中打击下显得非常脆弱，因此要及早派对空作战部队增援。敌方主基地Nairobi，位于地图右下角，如果不是很有信心完全没必要攻击这座戒备森严的要塞。

入侵（Invasion）

背景介绍： 公元2038年秋。Baridi精心策划了一次大胆的行动，与Globo公司狼狈为奸的Burkeneji首领Kesho Mwizi在肯尼亚东北部监督着Behrinium矿的采掘工作，突出奇兵夺取那里的矿点并消灭他应该可结束战争。当Globo公司失去矿源后，他们对Burkeneji人的军事援助也将消失。

主要任务： 攻占一片地区；消灭Burkeneji军阀头子Kesho Mwizi；摧毁或俘获敌方所有Behrinium矿井。

分支任务： 俘获至少4座敌方Behrinium矿井；尽快摧毁或占领Globo公司的市场以中断敌方贸易。

失败条件： 英雄Baridi Hatari Nyama阵亡。

战斗要点： 本关我方无法研究任何科技，也无法修造矿井，因此必须通过步兵俘获敌方Behrinium矿井为己所用，不光矿井，甚至城市中心、兵营、工厂等都需要努力从敌人手中俘获，这样不但可节省开支，还能在最短时间内完善己方基地。一旦我方步兵开始向某座敌建筑实施俘获动作，我方其他部队会自动停止攻击该建筑。利用这个原理，进攻时只要派个步兵就可保住一座建筑不被乱炮击中。敌方首领Kesho Mwizi在地图正中的城内街道上，如果不能在他与Globo公司完成50卡车矿石交易前摧毁双方贸易渠道的话，玩家将面对更多的敌方部队。

非洲自由（African Freedom）

背景介绍： 公元2039年春。失去了头领的Burkeneji部队果然陷入混乱，但马萨伊人也有了自己的麻烦，尽管夺得了大部分矿井控制权，但从矿井到市场的主要通道却仍被敌人把持着，Burkeneji人和他们的后台老板Globo公司疯狂拦截马萨伊人的运矿卡车前往市场，看来是该和这两帮家



伙"摊牌"的时候了。

主要任务：夺取并坚守Nairobi；摧毁Globo公司的所有城市中心。

分支任务：解放Sambura；保护Kwafi的城市中心；保护Kalenjin的城市中心。

失败条件：英雄Baridi Hatari Nyama阵亡；失去所有采掘井长达5分钟；Londiam城市中心被毁。

战斗要点：地图东西两侧各有两处马萨伊人的基地，左侧基地Londiam是防御重点。力保至少控制一座矿井，持续将运矿卡车送往Laistech市场可得到高级建筑修造权以及多种奖励。大力发展空军猛轰敌人要害设施，如果研制出核弹轰炸机或弹道导弹千万别客气，只管向敌人城里丢。经济发展方面，获得王冠后应优先考虑将英雄晋升为超级英雄，超级英雄可带来更可观的种族强化效果。



航母可作为流动机场空袭敌城



步兵对敌人矿井发动俘获攻势



转折点战役

罗克斯滩战役英军（Rorke's Drift-The British）

背景介绍：1879年1月22日凌晨，英军中尉Chard率领属下工兵连前往罗克斯滩修建防御工事。下午噩耗突然传来，一线英军侦骑突然遭遇两万多祖鲁大队人马，被触怒的祖鲁勇士们吞噬了英军前锋部队后继续涌向罗克斯滩，此时Chard中尉手下仅有145人。最终英军以17人伤亡的代价击退祖鲁大军，参与这场战役的11名英军官兵获授维多利亚十字勋章，创造了英军历史上单场战斗授勋最多的纪录。

主要任务：消灭所有来犯敌军

失败条件：Chard中尉阵亡；Bromhead中尉阵亡；15分钟内全军覆灭；要塞所有建筑被毁。

战斗要点：英军没有任何增援部队，也不能修建兵营类建筑，玩家只能集中手上微薄兵力依托防御工事列阵迎敌，消灭敌人主要靠那门大炮，骑兵可组织起来游击扰敌减缓正面战斗压力。

罗克斯滩战役,祖鲁军（Rorke's Drift-The Zulu）

背景介绍：19世纪中叶，英国为拓展在非洲南部的殖民地决定向祖鲁王塞奇瓦约统治的祖鲁帝国动手。英军最高统帅弗里尔故意提出塞奇瓦约无法接受的和谈条款，然后以此为借口发动攻击。当时祖鲁帝国兵力4～5万人，英军初期仅有1.3万人，由于双方在武器装备上相差悬殊，尽管祖鲁勇士多次重创英军但仍以国破家亡而告终。

主要任务：15分钟内摧毁英军要塞内所有建筑。

失败条件：Dabulamanzi王子阵亡；15分钟内未能摧毁任何敌方建筑。

战斗要点：祖鲁军拥有绝对的人数优势，制胜关键是持续发动车轮冲锋，因为大批友军无法由玩家直接控制，建议Dabulamanzi王子带领的部队看准友军部队冲锋的间隙给予敌人致命打击。

库尔斯克战役,苏军（The Battle of Kursk-Russia）

背景介绍：1943年，惨败于斯大林格勒的德军渴望能有一场胜利扳回低落的士气，他们选择了库尔斯克作为进攻方向，但这个消息却被苏军通过情报网提前获悉，于是历史上规模最大的装甲战役打响了。

主要任务：坚守Kursk、Ponyri和Oboyan地区30分钟。



大批德军从南面出现

分支任务：摧毁德军在Belgorod和Orel两地的机场，夺取制空权。

失败条件：Kursk、Ponyri和Oboyan失守长达30分钟。

战斗要点：部署在后方的装甲预备队不能擅动，必须等到德军装甲部队主力进攻时才可投入使用，攻占各区域后每分钟都能获得额外的资源奖励，因此不用担心经济方面的问题。另外，战斗中最重要的是不惜一切代价夺得制空权。

库尔斯克战役,德军（The Battle of Kursk-Germany）

背景介绍：春雨严重阻碍了德军重装备单位的集结，苏联人因此赢得了不少时间。不过对于德军来说，只要能拿下Kursk、Ponyri和Oboyan地区就可扭转整个东部战线的局势，因此无论投入多少坦克都是值得的。

主要任务：占领Kursk、Ponyri和Oboyan地区。

分支任务：俘获Prokhorovka和Ponyri两地的苏军仓库。

失败条件：30分钟内无法攻克Kursk、Ponyri和Oboyan。

战斗要点：利用间谍寻找苏军防线的薄弱点并予以迅速突破，德军坦克单位与苏军相比拥有火力和护甲上的绝对优势，集中兵力可发挥出它们的全部威力。但要想保证这些钢铁怪物的安全，玩家就必须把苏军飞机彻底清除出天空。P

工人物语——国王遗产之传奇

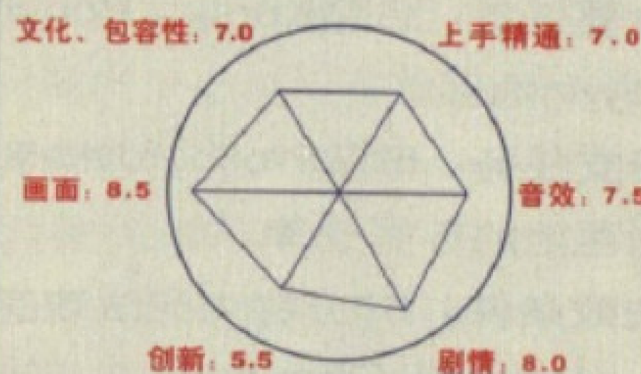
THE SETTLERS HERITAGE OF KINGS

■北京 迷路狗狗

良品 总评 7.3



制作	Blue Byte
发行	Ubisoft
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文/中文
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium III 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上显卡
硬盘：2GB

《工人物语——国王遗产》上市至今已一年有余，虽然画面的3D化让这部作品少了一份憨厚可人之感，但无可否认，游戏的内涵和深度却又一次得到了演绎与升华。为延续生命力，Blue Byte小组曾在去年6月为其推出过一款资料片，但只添加了一次战役和几种新建筑、新兵种根本无法满足玩家的胃口。正因如此，经过精心策划筹备，第2款资料片终于在今年与广大玩家见面。从这款资料片的副标题“国王遗产之传奇”中可体会到游戏制作人意图延续原作剧情、弘扬原作精神的良苦用心。本作共增加了4条主线战役，每个战役都包含四五个关卡。更让人欣喜的是，游戏的任务种类也比原作丰富了不少，复杂的城市建设与恢弘的战争场面无一不包含其中。此外，玩家还可与地图上的人物、动物互动，如同RPG一般的对话选择再加上可首次控制反派角色Kerberos，使得该作品具备了一款出色资料片应有的素质，完全有能力同年初的众多名门续作一较高下。

战役1：燃烧海岸（Flaming Shores）

由于远离大陆中心，多年来北方海岸地区一直处于和平安逸的环境中。这里的居民过着与世无争的生活，“叛乱、战争”等词语早已被人们遗忘。伴随着城市的发展，资源的消耗量也越来越大。因此，Dario决定在这片土地上大力推广农牧业，靠培育绵羊来带动该地区经济水平的提高。但事与愿违，就在此时一批来自蛮荒之地的野蛮人开始大举入侵此地。为了解除当地危机，Dario派遣手下的4位爱将——Darke、Yuki、Helias、Pilgrim前去抵御野蛮人的进攻。

1.新的开始（New Beginning）

Darke和Yuki清点完绵羊数量后，同牧羊人对话可获得护送羊群前往城市Solvesborg的任务。临行前，一位哨兵向两位主角透露，前往Solvesborg的路上有一条秘密捷径。出村庄后没走多远果然看见大道一旁的森林中有条小路，若选择这条道路前行可节省不


两位英雄护送羊群出城

少时间。但无论怎样挑选，在路上都会遇到狼群的袭击，幸好两位身怀绝技的英雄应付起来还算得心应手。

穿过树林往地图上方行进，通过一座石桥后便到达小城Solvesborg。与市长Roland对话，得知这座城市一直受到附近野蛮人的威胁。市长希望Darke和Yuki能帮忙去一趟北方的Nogersund堡垒，向那里的长官Victor汇报情况。此时不要急于出城，可先建设城市并生产几队长枪兵，然后让农奴将城门前堵路的树木劈开。道路清通后，不远处的野蛮人营地便会不时派兵前来骚扰，用枪兵配合炮台可轻松抵御敌人进攻。城市防御稳妥后，Darke和Yuki带上几个农奴一起出城沿河流向地图东部行进，到了路的尽头看见一片樱桃树。不要贸然惊动站在树下的那个野蛮人卫兵，他会大声呼救招来成批敌人，使用Darke的Master Shot技能可一枪将其击毙。用农奴劈开前方的树木，上山后便会看到站在城堡前的指挥官Victor。

2.巡逻（Patrol）

Nogersund城堡同样正在遭受野蛮人的围攻，外围村庄已被敌人摧毁。城外一位幸存者告诉Darke等人，敌军以海岸边灯塔的信号作为进攻标志，如果信号点亮则敌军对Nogersund的总攻便开始。本关敌人并不会主动发起攻势，只有在遭到攻击后才会点亮灯塔，所以前期玩家大可安心开采资源和攀升科技。当实力足够强大后，可联系城堡东门附近的一组友军一同向东北方向的野蛮人营地发起进攻。获胜后可在这里建造第2个城镇中心，进一步提升人口上限。

只要双方正式交火，灯塔的信号会立即被点亮，敌人将不断向玩家阵地发动大规模进攻。此时应该以防御为主，多造炮塔来保证城市安全。敌人进攻的间歇，可派英雄前往地图中上方的小岛，那里有一位洗心革面的野蛮人，能帮助我方关闭灯塔信号以拖延敌人进攻。下面要做的就是升级兵种并制造士兵，当士兵数量达到10队以上时就可考虑向地图顶端敌人的灯塔营地发起总攻。最终，伴随着灯塔的倒塌，野蛮人的威胁暂时得以解除。

3.邻邦危机（Neighbourhood）

无法攻破Nogersund城堡的野蛮人开始向王国周围的邻邦城镇发动进攻。幸好这一举动被Darke和Yuki及时发现，为了通知Nogersund城派兵援


齐心协力摧毁灯塔

救，二人决定点亮海边的灯塔发出求救信号。沿路向西来到大灯塔处，消灭一队野蛮人后灯塔被点亮，Nogersund的援军将在45分钟后赶来。


邪恶王子Kerberos卷土重来

本关为防御战，没有足够资源供玩家建造建筑，但可使用农奴维修受损的防御设施。Darke和Yuki所要守卫的邻邦城镇有两座，分别是南方的


杀入野蛮人营地

Roan和东边的Bergen，这两座城镇每隔一段时间会生产出一队骑兵和火炮进行支援。除此之外，西南方向的营地也会不断为玩家提供步兵。倒计时开始后，敌人会首先从北面发动袭击，前几轮攻势可用两位英雄带领北边村庄的一组守军和西南营地的援军一同防卫。之后Bergen小镇也会遭到来自南方野蛮人的进攻，此时可利用骑兵的速度优势赶去营救。随着北面敌人数量的增加，玩家应当退守到中部的石桥处，依靠地形优势和两座炮塔的掩护继续抵御敌人进攻。到还剩10分钟左右时可选择放弃西南营地和Bergen小镇，死守南方的Roan镇。

倒计时结束后，Nogersund援军终于在智者Helias的带领下从东南方向赶到，大批高级部队加重型火炮的组合完全能横扫地图上的野蛮人。最终，北边被敌人占领的城镇中心废墟上再次升起了我方旗帜，野蛮人部队向北方四散逃去。

4.狼的巢穴（The Wolf's Lair）

终于到了同野蛮人一决胜负的时刻，老熟人Pilgrim也及时赶来，4位英雄将再次联手迎战河对岸的敌人。随着冬季的临近，牧羊人希望玩家帮其护送羊群返回羊圈过冬，护送途中小心野狼的袭击。冬季到来后，野蛮人将利用河面结冰的机会不断向玩家城市发起进攻。同时，地图下方还有狼群不断骚扰。这时玩家应重点发展科技并开采资源，有条件的话多造几座防御塔进行防守。

不久，会有市民通知玩家，狼群

来自南方道路附近的高塔废墟。Pilgrim的安放炸弹技能此时正好派上用场，两座高塔被炸毁后，狼群的威胁终于得以解除。随着季节的不断变化，玩家可趁冰面融化时全力发展经济。然而玩家所处的领地硫磺资源匮乏，后期发展会受到限制。幸好附近一座山上的矿工告知玩家，地图西边的小岛上有硫磺可开采。等到实力足够强大后，可在冬天走过结冰的河面来到该岛。在这里玩家还可建造第3座城镇中心，从而保证足够的部队数量。

有了大量硫磺资源的支持，学院可研究化学科技从而生产攻城大炮。同时3座城镇中心升至顶级后，部队的人口上限也将达到375。最后攒足大量


将Varg的巢穴摧毁

士兵，在冬天到来后渡河攻入北方敌人主营地内，那里被敌人统治的居民也会加入到玩家一方。摧毁所有炮塔后，野蛮人头领Varg终于带领大批野狼从Vldvlv城堡遗址涌出，消灭他们后，拆掉敌人的老巢，赢得胜利。

结局

野蛮人头目Varg战败逃跑，4位英雄最终解除了野蛮人的威胁，在山顶上，Darke、Yuki、Helias、Pilgrim相互道别，等待他们的将是长久和平还是下一场战争的到来？

战役2：翡翠战争 (Emerald Battles)

饱经战乱侵蚀的翡翠平原，最终为国王Dario统率的部队所征服。在英明领袖的领导下，这片曾是大陆王国最繁荣的领地开始变得越来越璀璨夺目。但是，Dario国王所取得的辉煌成就也遭到某些人的妒忌，骑士Scorillo


王国大军攻入敌人营地

就是其中之一。为了颠覆政权，Scorillo开始率领自己的部队向新王国发起进攻，但他忽视了一位重要人物的存在，那就是Dario旗下的大将Pilgrim，这位元老级人物将联手Ari、Drake、Erec等人一同维护翡翠平原的和平。

1.复仇 (Revenge)

翡翠平原上的一座王国城镇正遭到不明身份部队的袭击，Pilgrim立刻前往该地区调查事情真相。在前往东北方向的小镇路上，会碰到一位希望同行的路人。若对话时选择不理睬他的请求，这个家伙将偷走玩家身上的所有金钱，然后溜之大吉。通过地图中部的石桥时，还会遭遇敌方士兵的伏击，消灭他们后再往前走不远就达目的地。

同市长对话，得知敌军攻势主要来自西南方向。为了阻挡敌人进攻，市长希望在小镇南边石桥处建立两座箭塔来防御。由于四周资源充足，城镇里经济与科技的发展十分顺利。两座箭塔建造并升级完毕后，市长请求Pilgrim到西南方向的山上，消灭驻扎在那里的所有敌人并抓获敌军首领。但当Pilgrim率军攻上山顶后发现敌人首领并不在此处，从解救的俘虏口中得知，敌人主力军队已转移到地图的


多位农民合力建造采石场

西部。

占领地图中央的城镇中心废墟并在石桥附近造塔抵挡敌人骑兵部队的袭击，等实力壮大后冲过石桥，向西北方向前进。西行的路上埋有大量爆炸机关，敌人的主力就隐藏在路尽头的营地里，消灭驻守于此的敌方大军后活捉他们的首领。最后，让Pilgrim把这次危机的罪魁祸首带回城镇交给市长发落。

2.富饶的领地 (The Rich Land)

王国领地内资源最丰富的领土又被野蛮人占领，为了维护王国的尊严，Pilgrim决定亲自带兵夺回该地区。任务开始后，首先控制军队向北前进，消灭城堡附近的3个野蛮人营地后，城市的控制权又被重新夺回。敌人受到攻击时点燃木堆，放出的浓烟仿佛是某种求助信号，看来这些野蛮人并非乌合之众。此时，先利用手头有限的资源初步建设城镇，研究征兵制度，建造兵营生产军队。石匠头上闪烁的叹号表明他有话要说，对话后接到5分钟内建造两座采石场的任务。由于时间紧迫，赶紧让Pilgrim带领士兵和七八个农奴通过城镇中央的石桥。山口挡路的岩石可让Pilgrim炸开，山里的野狼应付起来也不困难。采石场完工后，先不要急于接“造砖工人”的任务。有了石头资源的支持，玩家可继续攀升科技，并在北边断桥前建造建筑师营业室(Architect's Parlour)，为接下来重建石桥作准备。造砖工人的任务是在13分钟内修好石桥，并到对面树林里修造两座粘土矿井。对面树林中的野狼群在已壮大的我方部队面前显得不堪一击。

接下来炼金师的任务比较容易，


重新修复断桥

只需Pilgrim独自一人穿过地图中央的山洞隧道抵达东部地区，并从商人那里购买4个农奴，在该地建造两座硫磺采集场。完成之后Pilgrim回到城中，从铁匠那里取得最后一个任务：去地图东北边的山上建造两座炼铁厂。山口的巨石必须花500硫磺让山脚下的爆破专家去炸开，山上有一批敌人士兵守卫，消灭后便能在此修建炼铁厂。所有任务都完成后，侦察兵告诉Pilgrim野蛮人幕后的统领竟然是骑士Scorillo，他已派遣增援部队从3个方向朝这里赶来。在15分钟的准备时间里，可在几个矿区多建炮塔防御，并留守一定数量的部队。15分钟后只要全歼来到此地的敌人便可赢得这场战争的胜利。

3.美丽的大地（Beautiful Land）

镇守翡翠平原的Pilgrim深知，若想击退敌人进攻必须派信使到其他城镇寻求援助。但当地最出色的几名信使已被敌人关押起来，因此现在的首



摧毁敌人帐篷救出信使

要任务是从敌人手中将他们救出。由于城镇周围资源匮乏，要想抵挡住敌人的围攻并不容易。在市长的建议下，Pilgrim带兵到地图北部消灭那里的狼群并修建粘土矿井。其后，一批商人会突破敌人封锁带来少量石头资源。最后，再派遣几个农奴到东南方建造炼铁厂。这样一来，玩家建造基地所需要的资源已齐全。在保证防御的情况下，可让Pilgrim带几队弓箭手前往地图东南和东北方，消灭驻扎在那里的敌人，之后摧毁所有营帐，将被关押的信使尽数救出。

等信使全部返回城镇，接下来就要先后护送其中3位出城向Erec、Drake、Ari求救。每位信使出发前都有



终于见到山地人首领

一段准备时间，玩家需要按照地图上的提示事先帮其清除路上的障碍。通往北方的道路附近有大批野狼，可派遣士兵前去将其消灭。通往西北方向的路上被安置了大量爆炸装置，Pilgrim必须花费大量资源从炼金师那里购买热能探测透镜才能将这些陷阱一一解除。最后那位信使要穿过戒备森严的敌人营地，前往西南方向。充分利用20分钟的准备时间，建造大量部队并攻入敌人营地，将那里的炮塔拆除以保证信使在路上生命安全不会受到威胁。

4.凶猛的力量（Brute Power）

Scorillo和野蛮人联军的力量过于强大，即便有多位好友帮助，Pilgrim抵挡起来仍感到力不从心。因此Pilgrim决定独自前往深山中，希望联合居住于此的山地人一同对抗敌军。向守卫在山脚下的山地人说明来意后，他们同意带Pilgrim去见首领。跟随他们来到山上，首领会提出两项任务来试探Pilgrim的实力。



五大势力联手抗敌

任务要求Pilgrim先在附近空地上建立一座像样的城镇，城镇中必须包括学院、锯木厂、铁匠铺、靶场、兵营、石匠小屋、制砖房以及两座住宅和两片农场。此外，玩家还需要帮助高山人打退山脚下的野蛮人部队并摧毁野蛮人的聚集地——教堂废墟，从而保证商人能畅通无阻地运送货物到山顶。当任务完成后，山地人首领终于同意与王国部队携手一同对抗野蛮人和Scorillo的势力。

再次和首领对话，得知山地人已做好向敌人阵地发动总攻的准备，只等Pilgrim的进攻口令。此时，玩家可继续城镇建设，山坡四周以及东北方向的另一座山上有大量资源可供开采，足够玩家组建一支实力雄厚的部队。同Toruk对话后，总攻便正式展开，Pilgrim率领所有部队在山地人的陪同下向西面山脉挺进，途中挡路的岩石可让Pilgrim炸开。上山后众人发现野蛮人正在举行盛大的仪式，而准备屠杀的祭品竟然是被俘获的女英雄Yuki，Pilgrim

不由分说上去将Yuki救下。再往前行就是敌人主营地，摧毁里面所有建筑后便可和第2道营寨门前的守卫对话。如果玩家选择给他5000元酬劳的话，他会让当地的野蛮人不再进攻玩家部队；如果拒绝交付金钱，接下来玩家就要面对野蛮人和Scorillo士兵的联合攻击。不管如何选择，当玩家摧毁道路尽头的敌方城堡后，驻扎于此的敌军部队将被彻底击退。

5.翡翠平原（Emerald Field）

同Scorillo的正面交锋终于开始，地图西面从上至下依次为Erec、Drake、Pilgrim以及Ari的势力。本关的最终目标是突破敌人防线，彻底消灭敌方部队并摧毁东面高地上Scorillo城堡。游戏初期，玩家要大力发展城市建设，修建各种矿场的同时可在主基地的东北方发现两座城镇中心废墟，将其占领后玩家城镇的人口上限将大幅度提升。

没过多久，Erec的信使匆忙赶来告诉Pilgrim，敌人正准备从北面发动进攻，他希望Pilgrim能派人及时通知


拆毁Scorillo的堡垒

地图南方的Ari，并和Ari一同派兵前往北方营地联手抗敌。由于时间紧迫，Pilgrim将通知Ari增援的任务交给西边的一位侦察兵来完成，自己则带上兵营中训练好的部队前往北方增援，随后Ari派遣的部队也将火速赶到前线。但在强大的敌军面前，北方入口处的防御依旧艰难无比。就在敌人即将攻入城镇的紧要关头，Yuki带领大批山地人部队及时赶到。击退敌人进攻后，王国联军终于迎来了反攻的最佳时机，从敌人外城的北门杀入城内，在源源不断的王国增援部队帮助下终于将这里夷为平地。

北方战斗失利后，Scorillo下令关闭所有城门死守不出。无奈之下，Pilgrim只好向地图中部的商人询问入城良策。花费一笔金钱后，商人同意让王国部队的盗贼分别藏在3辆马车里随同商队一起进城。等马车抵达城里后用盗贼将3座控制塔炸毁，这样一来敌人的城门再次被打开。接下来又是艰苦的攻防战。当敌人的其他3座外城被攻陷后，就只剩下东面山坡上守卫森严、城门紧闭的Scorillo内城。此时玩家需要控制Ari从山脚下的隧道悄悄潜入内城，使用伪装潜行技能找到城镇中心前的卫兵，将其杀死后会得到内城城门钥匙。随着敌方最后一道城门被打开，Scorillo终于得到了应有的报应。

结局

王国军队消灭了Scorillo势力的残军，翡翠平原再次归于国王Dario的统治。和平与安逸又将笼罩在这片大地上，只是不知道这样的气氛到底能持续多久。

战役3：邪恶潜伏（The Evil Lurks Within）

被放逐到远方的Kerberos依旧惦记着有朝一日能篡夺大陆王国的皇位，但国王Dario强大的威慑力又让其心有余悸。经过再三盘算，Kerberos终于想到了一个周密的计策：通过联合Mary De Mortfichet和Varg这两方势力，Kerberos希望借助他人之手毫无风险地将老国王赶下王座。

1.恶魔日（Demon Days）

本战役玩家将使用邪恶的Kerberos一方，但建造方式和单位种类同以前的王国阵营完全相同。游戏开始后，让


Kerberos施展黑暗魔法

Kerberos率军冲入城镇内，拆毁雕像和靶场后这里的居民将臣服于我方。由于敌人并不会主动攻击，因此本关的城镇


摧毁王国的矿井

建设难度不高。基地北边有充足的资源可供开采，同时玩家可在那里建造第2个城镇中心。等到科技与军事实力强大后，可派军攻入地图西北边的王国营地中，救出被关押在那里的女魔头Mary。安全护送Mary返回我方城镇后，这个女人将企图下毒杀死国王Dario的阴谋告诉Kerberos。Kerberos欣然接受了Mary的计划，于是开始四处寻找配制毒药的原料。

原料总共有4样，每取得一个后都要向Mary汇报情况。白狼之爪需要Kerberos带上Mary制造的毒剑前往北方树林杀死野狼首领后获得。生命之花生长在东北方的沼泽附近，但那里守卫着许多原始人，因此必须小心应付。Dario的猎鹰比较麻烦，首先需要Kerberos到地图中部的酒馆购买一个盗贼，然后操作他从西南方向潜入王国城内并从王国城堡前的尖顶小屋里偷取。到手后，还需让盗贼安全返回酒馆，这样Kerberos才能从其手中拿到这只鸟。泪井之水在地图东北角的一座小岛上，因为四周被湖水环绕，因此玩家必须先制造气象塔和气象工厂将气候改变才能取得。随着4种原料到手，Mary终于将毒药配制出来。

2.致命的传递（Deadly Delivery）

本关玩家需要从通往北方的3座石桥中任选一座，并在限定的30分钟时间内消灭从我方基地到石桥沿路的所有敌人与炮台。由于可供建造的建筑很少，因此部队的规模将受到很大限制。当积攒到一定数量部队后，玩家便可向王国守军发动进攻。进攻时建议选择左侧的道路，这里不仅路程最近，同时敌

人的守卫部队也比较松散。

沿路的敌人被肃清后，Kerberos点燃火焰发出信号，这样我方刺客便会从这条道路赶来。当刺客安全抵达石桥后，Kerberos又需要在20分钟内里消灭石桥到北方城堡前市场处的所有敌人部队。此时应当小心，市场附近的房屋不要随意摧毁，以免引起城堡内守军的注意。最后，Kerberos派遣的刺客悄悄混入皇宫，用Mary配置的毒药将国王Dario毒倒。Helias急忙将国王送往隐秘的山洞进行救治，王国事务暂时交由Pilgrim来管理。

3.黑暗降临（Darkness）

王国迎来了有史以来最严重的危机，多座城市被Kerberos大军攻破。现在Kerberos联合曾被Dario击败的Varg野蛮人部落，向王国最大的城市发起猛烈进攻。前期由于基地附近的资源并不丰富，因此玩家的首要任务是摧毁地图西面和东面的7座王国矿场，并在那里建造自己的资源采集场。其后可慢慢发展军事，并一举摧毁地图中部和西北、东北方向的3个市场以及运送物资的商队，从而切断王国主城的经济来源。


Kerberos的邪恶大军

逼入绝境的王国城市拉起吊桥坚守不出，无奈之下Kerberos只得向地图东北边的商人询问入城良策。经过精心策划，Kerberos决定让自己的盗贼假扮商人混入城内。应当注意的是，盗贼只能孤身一人来到吊桥前，要不然计谋会被守军识破。进入城内后，盗贼要躲避敌人的耳目并炸毁小地图标出的8座军事设施。已没有防御能力的王国城市最终向Kerberos缴械投降。

4.光明与黑暗（Light and Shadow）

苦苦挣扎的王国部队拼死守卫最后的皇城，依靠坚固的城墙作屏障抵御敌人一轮又一轮的进攻。为了切断王国首都与外界的联系，Kerberos决定派出盗贼炸毁地图上3个关键要道的石桥。任务开始后，还是先以发展经济、提升科技为主，基地东面的山上


王国都城的最后一道防线

可建造采石场和铁矿场，通过基地东面的石桥上山后还能发现硫磺井。等军队成规模后，在酒馆中为盗贼升级携带炸弹技能，并率军肃清石桥附近的敌军。但要注意的是，这个任务时间有限，若有40个商人顺利过桥进城则Game Over。

石桥全部炸毁后，接下来将要进攻地图中部高山上的敌人前哨阵地，发动攻势之前首先要修好我军基地北边的桥梁，这样才可保证后续部队在最短时间内赶到战场。当顺利拿下前哨阵地后，Kerberos军队对王国首都的围攻之势终于形成。用火炮轰开王国的城门，将整个皇城夷为一片废墟。就在此时，一支不明身份的军队从西面向Kerberos阵地发起进攻，抵挡几轮猛烈的攻势后本关宣告结束。

结局

原来国王Dario并没有被毒死，事实证明，智者Helias的治疗药物远比女魔头Mary的毒药有效。都城一旁的山坡上满山遍野的王国增援部队意味着Kerberos的阴谋将再次以失败告终。

战役4：光明景象（Vision of Light）

大陆王国在Dario的统治之下实力变得无比强大，已再没有任何军队威胁到王权的稳固。就在此时，人们却发现王国领域内的天气状况变得越来越糟糕。雨季不再出现，旱情、火灾、饥荒蔓延于整个大陆，由此直接导致人口数量剧减。与此同时，边境地区的野蛮人也开始蠢蠢欲动，企图再次发动进攻。为了保证国家挺过难关，Dario与Drake开始动员广大人民利用现有的宝贵资源继续维持城市的


大教堂升级完毕

日常建设与防务。本战役包含一系列复杂的城市建设任务，战争将被放到次要方面。

1.恢复信念（Restoring the Faith）

第1关十分简单，敌人零星的骚扰不痛不痒，因此玩家可安心从事建设工作。拆除城镇中央的教堂废墟后，市长希望Dario能在旧址上重建一座大教堂。建设期间可让Dario来到地图中部的石桥前，从商人那里获得救人任务。遭绑架的商人女儿被囚禁在东面的营地里，消灭那里的敌人后可让农奴到对岸东南方建造采石场。

最高级的教堂升级完毕后，市长又让Dario帮忙在河东岸建造两座粘土场、一座硫磺井以及一座城镇中心。另外，一位前来投降的野蛮人告诉Dario，敌人正驻扎在地图西北方向的沼泽地中。带领部队前去将敌方首领抓获，从首领口中得知野蛮人大军正准备再次向王国城市Torfalas发动进攻，于是Dario决定前去援救。临行前还必须为小镇Naerbor补造一些军事设施，防止敌人再次进攻此地。和东部高山脚下的爆破专家Rauzo对话，点击交易菜单送给他1000硫磺，他会为Dario炸开通往山顶的道路。在山顶上建造两座兵营、两座靶场和一个马场后，再到山口补上两座箭塔。这样一来，本作城市的任务便全部完成，最后花1000铁矿从市长那购买一支部队，然后踏上前往城市Torfalas的征程。

2.干枯的护城河（The Dry Moat）

赶到Torfalas并未发现这里有丝毫作战迹象，为了谨慎起见市长还是关闭了所有城门并派出侦察兵四处巡逻。由于本关前期有严格的时间限制，因此玩家的建造目标必须十分明确。在城市东部的山坡上建造两座铁矿场并在城市西面地图标出的位置建造一座教堂。之后，还需要将城市里面的礼拜堂连升3级。这期间和Drake对话，发现这家伙竟然喝了个烂醉，愤怒的Dario命令其回城堡里好好清醒一下。

这些任务完成后，西北方向的小镇上又恢复了往日的喧闹，那里有市场可供玩家调节资源分配。下面的任务是在湖对岸田地里建造4座箭塔，完成后一支规模庞大的野蛮人侵略军从东北方杀来。此时玩家需要通过交易转给商人1000硫磺和1000金钱，让他们在敌人攻到西南方向的炮塔前炸毁西面的石桥，这样一来西北方向的城镇就暂时不会受到进攻。而后，在Torfalas的两座城门周围各建造4座炮塔，并在断桥的北面也添置两座炮塔以防万一。这时Drake终于清醒过来，同他对话取得捉拿敌人首领的任务。城市西南角的骑士头目会交给玩家一支部队，带上他们从东门出城，赶在之后到来的王国骑兵之前将敌方主帅活捉回城。从这个小头目口中得知，他们此行的目的是为Varg抢夺城镇中一位隐士藏匿的魔法石。最终Dario从隐士那里取得这块神奇的石头，并开始研究其中隐含的秘密。


敌人大军蜂拥而至

3.神圣之怒（Divine Wrath）

经调查发现，这次气候变化的原因是由于野蛮人首领Varg操作3块魔石中的一块所引起的，同Helias协商后Dario决定派盗贼前往敌人营地将魔石偷出。地图东南角的盗贼Ragnar告诉Dario，让他出山必须花费10 000木材的代价。下面就要开始漫长的伐木过程。当地图西部的树林被砍光后，玩家还要在其上建造兵营、市场、铁匠铺等建筑。砍树期间Dario可抽空前往东边的水之祭坛以及西边山脉里的火焰祭坛开启两颗现有的魔石。等到10 000木材采集完毕，将其交给Ragnar后他便开始偷窃之旅。

为了保护盗贼安全返回，玩家要在小地图标志的位置上至少建造4座箭塔。最终，Ragnar成功躲过敌人围堵逃回城市，随后赶来的追兵也在箭塔齐射下灰飞烟灭。在北方的神圣古墓处开启最后一块魔石，当Dario跑到地图中部的山脉里完成仪式后，人们企盼已久的大雨终于再次从天而降。下面将是同野蛮人军队的大对决，杀死Varg后Drake进入城堡内，获得敌人下一步的作战计划。


旅馆中可雇用盗贼单位

4.污浊之光（Tainted Light）

Varg只不过是幕后敌人布置的一枚棋子，为了查明整个事件的真相，Dario与好友们一起来到烈日当头的城市Krynn，试图消灭聚集于此的敌人。本关地图共包括3座大型岛屿，玩家的位置在东部岛屿之上，北边和南边各有两座断桥与另外两座岛屿相连，但暂时还无法通过。

派兵消灭在北方粘土矿井附近守卫的少量敌人后，便可开始城市的正常发展事宜。在地图中部玩家会发现一名走私贩，他同意收取一定费用帮玩家运送盗贼过河，作为回报玩家必须帮助他炸毁南方大陆上的两座高塔以解除日后渡河的安全隐患。走私贩旁边的居民会将Dario带到地图西面，在那里会见到逃离在外的Krynn城女王，为了联手抗敌，Dario同意为女王完成两项艰巨的任务。

首先需要修复地图北面的断桥，并率军消灭那里的所有敌人，在火把标明的位置上建3座银行后第1项任务即告完成。城镇大门终于打开，Dario带领士兵杀出城外，消灭西北大陆上的所有敌军，Krynn女王将再次接管整个城市。最后将要面对的是地图南方大陆上的大批敌人，当玩家生产出攻城大炮后便可清理掉南方断桥对岸的守军，之后可选择贿赂敌军首领或修复石桥同敌人一决胜负。

敌人再一次被国王Dario击退，隐藏于幕后的主使也渐渐显现出来。5位英雄清理掉孤岛上的气象台和气象工厂后，发现此地教堂里的大主教才是这次王国干旱事件的罪魁祸首，最后要做的自然是将其抓获并绳之以法。

结局

象征收获与和平的大雨再次普降整个王国大地，企图推翻政权的阴谋诡计又一次被机智勇敢的国王Dario化解。虽然天空中阴云密布，但穿透阴霾的一缕曙光仿佛预示着王国的未来将一片光明。P



双周回眸

事件：《无尽的任务II》在亚洲全面溃退

3月1日，北京游戏橘子在其官方网站委婉地发布了一份"EQ2移民公告"。文中称，《无尽的任务 II 东方版》的公开测试将于2006年3月30日结束，经过SOE研发团队与《无尽的任务 II 东方版》营运团队多次的审慎评估与讨论后，双方对目前所提供的游戏服务品质并不满意（汉化和稳定度），庞大的游戏内容与改版数据无法实时满足所有玩家的期待，未来将产生与原厂研发版本落差过大的问题。为了不让玩家继续等待新增内容，也为了追求更美好的游戏品质与服务，《无尽的任务 II 东方版》于3月1日停止公测账号申请，并从3月2日～29日开放公测账号与角色移民到SOE北美服务器的申请。这一公告实质性地宣告了《无尽的任务 II 东方版》在中国大陆地区终止运营，但这一变故不是孤立的，同样的情况也发生在中国台湾省和韩国。负责在上述地区运营的游戏橘子分公司贴出了相同的移民通告，这标志着《无尽的任务 II》在亚洲推广的"东方版"最终以失败告终。而此前游戏前景最乐观的要算韩国市场，游戏已于去年11月15日在韩国收费运营。

小虾：有消息说，游戏橘子的这次决定与公司业务的调整有关，但不管怎么样，EQ和EQ2已经让中国玩家伤透了心。且不说即使有EQ3，是否会因前车之鉴而远避中国市场，EQ2开测半年的风风雨雨已经不是一个普通玩家的神经可以承受的了。当然即使如此，这最终的戛然而止还是有些出人意料，就像一位资深玩家告诉我的那样："没想到它还没有有碧撑得久。"

图片：无人理会关二爷



在2月21日举行《傲世Online》公测发布会上，目标软件总经理张淳与《傲世Online》代言人马苏站在一起（画面外右方），享受着全场记者镁光灯的宠爱。而此时在台上一板一眼耍刀的关二爷却陷入无人喝彩的尴尬里。这或许就是一名成功的代言人所能带来的眼球效应吧。

图片：春意里的越南行

2月28日～3月4日，金山软件西山居工作室总经理邹涛、《剑侠情缘网络版》（以下简称为《剑网》）主程序赖立高、主策划王屹、主美卢肇颢和来自北京的技术、市场人员等一行奔赴越南，与越南运营方和玩家再次见面。



图1



图2



图3

图1：《剑网》形象招揽顾客。这是越南第一大城市胡志明市街头的一处网吧，网吧老板将店头的显著位置布置成《剑网》主题，以吸引顾客。

图2：《剑网》在网吧的普及。据说，目前越南网吧中最主流的游戏就是《剑网》，占有率达到一半以上，金山一行还看到身着《剑网》T恤的玩家向他们热情地招手。

图3：和玩家的交流。西山居代表与越南玩家亲切交谈，这些越南玩家中有教师、工程师和建筑工人等，他们最大的抱怨是游戏的版本更新不如国内迅速。

声音："增加新服务器是必然趋势"

"第九城市现在要做的不是对游戏进行宣传，而是如何解决玩家过剩的问题，增加新服务器是必然趋势。"近日，某大众媒体以出乎意料的热情跟踪报道了《魔兽世界》某些服务器在进行安其拉开门任务时服务器崩溃的事件。在分析如何解决这一问题时，该报记者引用了这样一段据称是"某网站游戏编辑"的话。

小虾：我可以断定的是，游戏编辑绝不会说出这样的话……

数字：99.5%

盛大、网易和九城日前分别公布了2005年第四季度的财务报告，和盛大财报的惨淡相比，后两者的财报无疑一派生机勃勃的景象。值得注意的是，九城第四季度的总营收为2.122亿元人民币，其中仅《魔兽世界》一款游戏为九城贡献的收入就达到2.112亿元人民币，占其总营收的99.5%。



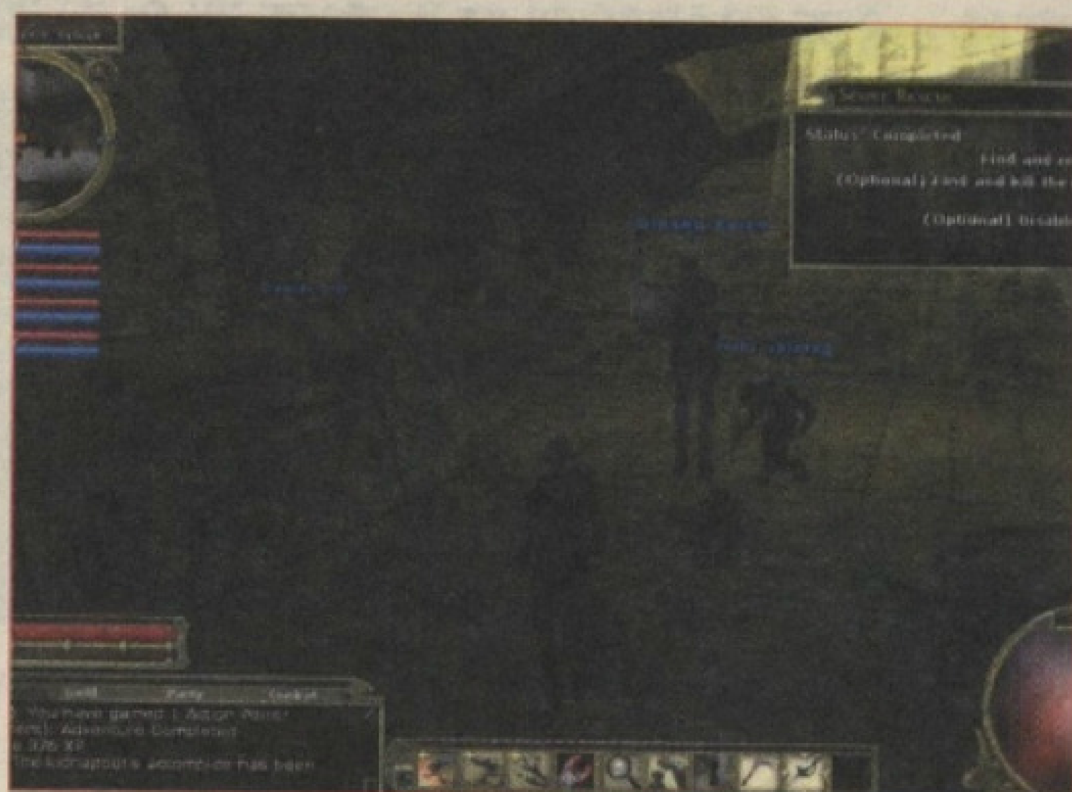
小虾：比起网易的多点开花，朱骏自然不敢仅仅满足于WoW的后劲十足，SUN和《卓越之剑》就要出鞘了。

■快评

在网游中跑团?

■北京 harder

在网络游戏中跑团，这个愿望是笔者第一次接触网游时就许下的。作为一名不怎么忠实的TRPG爱好者，总希望在自己家中就能直观地感受到TRPG的魅力、感受到“龙与地下城”的魅力，而网络游戏似乎能给我提供一个这样的平台，龙、地精、魔法、任务，每个奇幻类网游都拥有这样的元素，但每个奇幻类网游却总不能满足笔者希望在网上跑团的要求，虽然《无尽的任务》系列和《魔兽世界》也有着它们的RP（Role Playing）服务器。



我知道练级、打钱，可什么叫冒险?

年初的《龙与地下城Online》内测，渴望在网络游戏中实现跑团梦的笔者也再次和同好们投身于艾伯伦世界，然则这款改编自“龙与地下城”系统最新世界设定集“艾伯伦世界”的“龙与地下城”嫡系网游似乎也不能实现笔者和同好们的梦想。独创的Goal Based系统、奇怪的仇恨系统，让很大一部分玩家把这款网络游戏又变成了另一个“传奇”（当然，这些玩家很多来自于“cn”）。也许你会困惑，这多么艰深难懂的游戏也照样能引来天生不知道DnD为何物的中国玩家。但实实在在的，游戏中为了体现“龙与地下城”特色而设计的遭遇场景现在却成了玩家们刷经验的场所。在整个测试期间，来自中国的玩家中只有很少一部分如同笔者这样组一个标准的6人团队，然后开始冒险。反之，拥有更高的等级然后去挑战CR（难度）较低的任务成了大部分玩家的追求。短短的内测之旅，让笔者希望在网络游戏中跑团的愿望再次破灭。其实不管游戏设计如何，不管游戏背景怎样，一款网络游戏能玩成什么样，更多的是取决于玩家的态度和游戏方式，《魔兽世界》中国RP服务器的状况可以在很大程度上说明问题。

在目前的网络游戏环境中，也许所谓的“泡菜”游戏更适合中国玩家？在“泡菜”渐渐退潮之后，我终于无奈地发现，那“泡菜”的灵魂已然永恒。P

（本文仅代表作者观点，与本刊立场无关）

■网游事件簿

●3月3日，久游网宣布签下韩国游戏开发商SonicAnt制作的足球题材网游eXtreme Soccer，并将中文游戏名定为**《劲爆足球》**。久游网总裁王子杰表示，《劲爆足球》是久游网进军体育网游市场的第一步，短期内他们还将推出包括篮球、网球在内的“劲爆”系列网络游戏，这款游戏将在今年第二季度开始测试。

劲爆足球 eXtreme Soccer ONLINE ®



●**EVE Online**中文版的封闭测试已于3月初开始，此次测试在位于伦敦的测试服务器上进行，共发放测试账号3000个，面向玩家开放申请，此次测试的版本与欧服保持同步。

●由Turbine开发的**《龙与地下城Online》**3月初在北美正式收费运营后，玩家反响十分强烈，据称，许多销售点的游戏客户端被抢购一空，北美16组服务器都显示玩家爆满的状态。目前盛大网络还未宣布游戏在国内的运营时间表。



北美最受欢迎网游排行榜

1	EVE Online
2	激战（公会战争）
3	魔兽世界
4	龙与地下城Online
5	卡米洛特的黑暗时代
6	无尽的任务II
7	英雄城市

资料来源：MMORPG.com

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	鬼魂
3	热血江湖
4	Rohan
5	洛奇
6	卓越之剑
7	CABAL Online
8	街头篮球
9	天堂
10	Come on, Baby

资料来源：韩国Rankey网站
http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	魔法飞球——Season 2
2	魔兽世界
3	激战（公会战争）
4	天外Online——乌龙城寨
5	Rohan
6	RF Online——消失的伊岚高原
7	轩辕II——飞天历险
8	彩虹冒险——大乱斗
9	新绝代双骄Online——名剑山庄
10	荣耀Online贰章——新势力的崛起

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站
http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

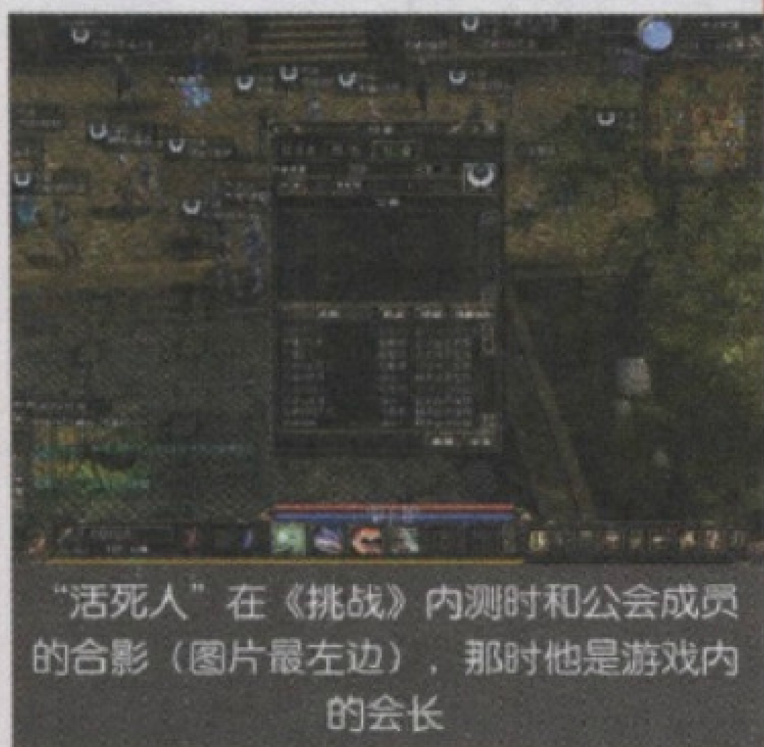
1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	17Game一卡通（热血江湖/决战）
4	天堂一卡通（天堂II）
5	盛大网络游戏卡
6	搜狐游戏卡（刀剑Online）
7	久游休闲游戏卡
8	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠II）
9	命运II龙币充值
10	腾讯QQ充值（QQ幻想）

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

“活死人”的困境 为一名网游玩家募捐的背后

青霉素(+)

■本刊记者 小虾



“活死人”在《挑战》内测时和公会成员的合影（图片最左边），那时他是游戏内的会长

网络游戏在中国的普及，创造了一类看似松散、实则又可能十分稳定的玩家组织——公会。大多数时候，它们以“工会”、家族等名义存活在网络游戏之外，而非在游戏里。也就是说，一个新投入市场的网络游戏往往要去花大力气网罗那些有名气的公会“进驻”游戏，而非纯粹让四面八方涌来、散兵游勇式的玩家在游戏里慢慢培养感情。有时，一个公会就好比赶场子，在这个游戏里玩几个月，不爽了再换个新游戏重整河山；或者同时在多款游戏中扎营。某种意义上，“天缘”就是这些活跃着的公会的一个代表。

一名消失的会员

天缘目前约有会员1万人，主要依靠公会论坛“天缘游戏社区”来联系公会成员。成立以来，他们陆续进驻过一些游戏，但因为种种原因没有集中在一款游戏中，而庞大的人员结构也不可能让人及时注意到，一名“天缘通用ID”叫做“天缘V活死人”的玩家已经加入了公会。

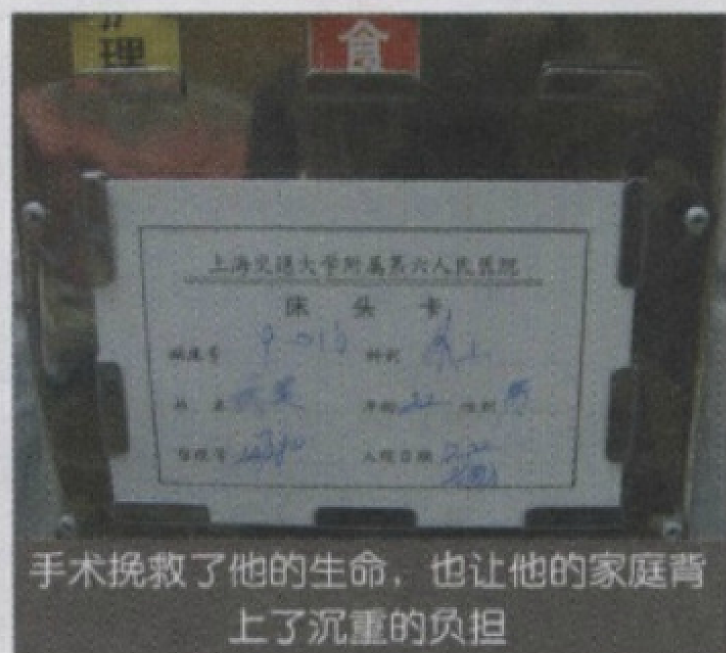
“天缘”的会长“天缘传奇”在向记者回忆“活死人”入会的情况时，很多细节也并不确定。在“天缘”的另一位会员“天缘V绯绯”的帮助下，我们才得以了解他之前的一些情况。“活死人是2005年7月入会的，随后一起参加了《刀》的测试。”绯绯说，“当时在《刀》中，我们是等级超过30级人数最多的公会，由此得到了《刀》第一公会的荣誉。活死人是当时等级较高的一个人，后来加入了公会精英团。”

此后，由于《刀》的停顿，活死人和很多会员转而进入《挑战》，并在《挑战》内测中最早达到50级，一度被推举为天缘在游戏内的会长。“但大概就在这个时候，有人告诉我说，他经常胃疼。”天缘传奇回忆道，“当时不知道他是病人，以为是名放暑假的学生，身体不大好而已。《挑战》测试结束后，他有将近两个月没有露面。他是上海人，但12月10日的上海会员聚会他也没参加。后来有人透露他得病的消息，辗转才得知他当时已经在医院里住了一个多月了。”

活死人的困境

活死人的真名叫做武昊。没有人知道，武昊的ID是当初一个染病者的有意为之，还是一语成谶。由于病情的原因，记者不便采访他本人，因此有关他病情的消息大部分是由他通过短信告知公会成员，再通过公会的成员得知的。据介绍，武昊目前患病已有3年多时间，2004年2月曾住院治疗一次。从2005年10月底开始，先是在上海莘庄医院住院一个多月，期间一直无法确诊病情。后来接连转院到复旦大学附属中山医院、上海第二医科大学附属瑞金医院，期间确诊为“克隆氏病+肠梗阻”，需手术治疗，但中山医院与瑞金医院都以手术难度大为由拒绝为他开刀，遂又转至上海市第六人民医院。12月20日中午，武昊在六院进行了手术，术后被送往重症监护室，至26日苏醒，期间下达了3次病危通知书。

据医生介绍，克隆氏病（Crohn's Disease）是一种慢性、复发性、原因不明的肠道炎症性疾病，以腹痛、腹泻、肠梗阻为主要症状，并且有发热、营养障碍等肠外表现。从医学上来说，此病并非绝症，但目前不能根治，在有效的调理下，虽能慢慢趋于正常，但因为武昊没有这样的家庭条件，因此身体一直没有大的好转。在重病条件下，



手术挽救了他的生命，也让他的家庭背上了沉重的负担

也只能每日维持生命所需。由于患病时间比较久，而且病情复杂，第六人民医院冒险开刀后，发现整个肠道已经有很大一部分坏死黏结，并且穿孔。

在此期间另一个令人担心的问题是，手术加住院治疗已经花去了18万元人民币的费用。而现实的情况是，武昊由于病情的缘故，2005年已由政府机关出具了“丧失劳动力”的证明，每月只能从街道领取300元的救助金。而他的父亲，由于患脑血栓形成脑瘫，目前虽然能够走动，外表看来与常人无异，但却连洗澡这样的基本生活能力都无法自理；他的母亲腿脚也不大方便，与人交流时需要戴着助听器。显然，这个不幸的家庭已经无法再承受新的打击了。



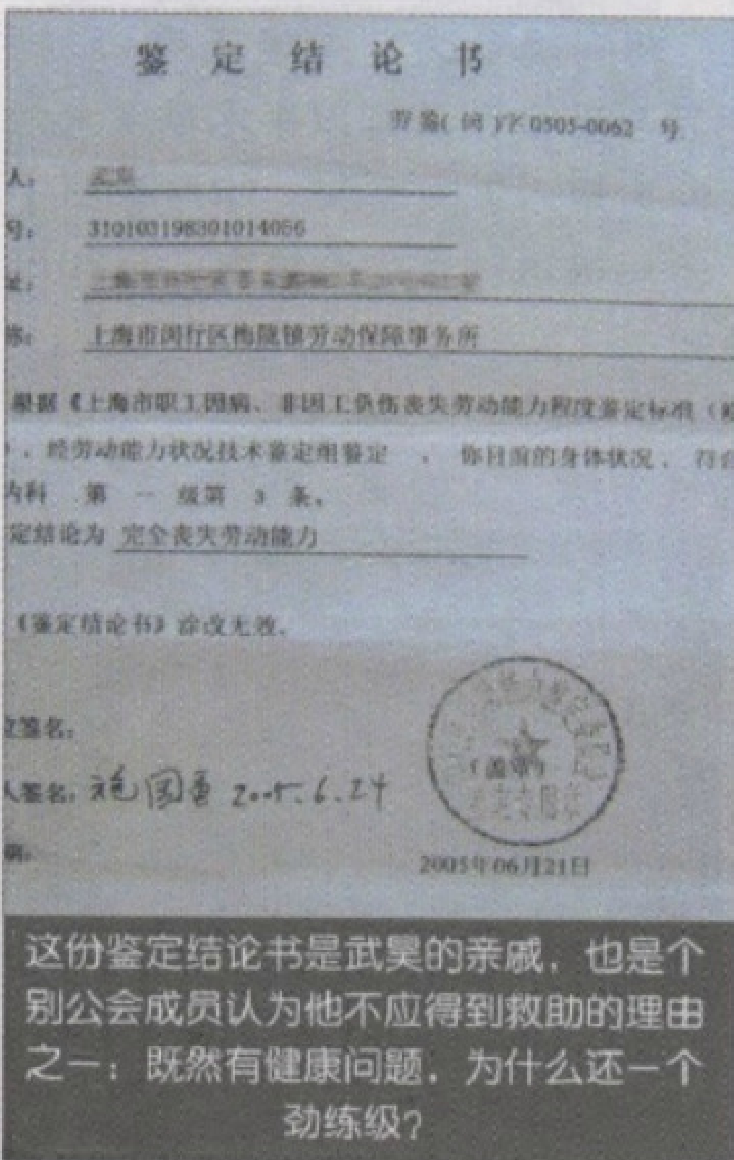
天缘公会的“爱心救助”专页，目前募集到的钱款并不是很多

竭尽所能的救助

绯绯是亲自到医院探望了武昊的公会成员之一。她说，当她知道他在医院里呆了很久之后，先是和几个会员一起，给他送去了大家的祝福。“当时看到他是在第一次手术后大约10天，根本无法进食，每天仅仅依靠葡萄糖维持生命；精神很差，连话都说不完整，身体很虚弱。”后来了解到他的家庭状况，需要帮助，于是她知道应该做一点什么了。1月初，天缘公会在自己的论坛上发起了“爱心救助”活动，这一活动包括“爱心捐助”和“爱心祈福万人签名”两个部分。“爱心捐助”是发动公会会员为武昊捐款，“爱心祈福万人签名”则是在论坛留言板上留下对武昊的祝福。

绯绯说，武昊在游戏里一直热心帮助其他会员，是个比较讲义气的人。“但这不是我们帮助他的原因，只要是我们的会员，我们都会这么做的。我们希望他能尽早摆脱这样的痛苦——毕竟他只是一个二十多岁的孩子。”活动发起后，公会尽了自己的最大努力。“我们除了在自己论坛发布外，还派会员到各处发消息，包括联系自己熟悉的公会论坛，发救助信息。”天缘传奇说，“另外我们还有会员联系了慈善机构，希望能得到帮助。有位会员的好朋友是医生，当时他陪同我们一起去医院看望武昊，还从网上找了很多关于病情的资料。”

救助活动中的许多细节是令人感动的。两名小会员——14岁的“天缘鬼眼”和16岁的“天缘仔仔”分别捐献了100元和50元；一名ID为“天缘V飘移”的高三学生也寄来20.97元，留言道：没有多少钱了，表表心意吧。然而到目前为止，救助活动取得的成果并不令人兴奋。到本刊截稿时止，“爱心捐助”在两个多月内共收到32人次的捐款7754.69元，其中天缘会员捐款6988.09元，而友情公会和其他人士的捐款相对很少。“我们也曾联系过上海几家媒体，但可能由于事件不够典型，也没有得到他们的回音。”天缘传奇说。在2月中旬几家大型游戏网站转发了天缘公会的救助消息后，来自公会外的响应者也寥寥无几。但天缘传奇提醒记者，这不能只看表面，因为他本人和绯绯已经借给武昊几千元现金，这没有出现在捐款的账目上，也没有指望武昊有朝一日可以归还。“我们尽心了，至于达到什么效果，这不是我们能预想的。去年天涯社区的女学生为母亲筹集11万捐款的事情，我还不敢去想。”


鉴定结论书

劳鉴（闵）字0505-0062 号

号：310103198301014056

上海市闵行区梅陇镇劳动保障事务所

根据《上海市职工因病、非因工负伤丧失劳动能力程度鉴定标准（

，经劳动能力状况技术鉴定组鉴定，你目前的身体状况，符合

内科 第 一 级第 3 条。

定结论为 完全丧失劳动能力

《鉴定结论书》涂改无效。

签名：

人签名：祝国重 2005.6.24

2005年06月21日

这份鉴定结论书是武昊的亲戚，也是个别公会成员认为他不应得到救助的理由之一：既然有健康问题，为什么还一个劲练级？

身与心的伤痛

在公会成员热心募捐的同时，武昊自己则经历着身与心的双重打击。他现在还来不及担忧如何报答那些热心捐助的玩家，而作为一名玩家，他忽然发现这是自己“还债”的时候了。在写给公会成员的短信里，武昊显得十分痛苦。他说，目前花掉的18万里，自己家人只出了3万，有一部分款项是由他的亲戚垫付的。但问题是，由于他在玩了几个月的网络游戏后病情加重，他的亲戚们认为，玩游戏是摧垮他身体的罪魁祸首。“其实争议的焦点就是他以前玩游戏，好像有个前提是，砸了电脑，亲戚们才同意帮他出点钱，否则免谈。而他好像很执拗，不肯答应。”天缘传奇说，“我本人觉得这跟该不该救他没关系。亲戚们有条件地出钱，或许也是应该的，但他显然不希望失去电脑，继而失去他通过电脑认识的朋友们。”

颇显黑色幽默的是，武昊的困境显然折射出了许多年少游戏玩家面临的同样困境。对一个常年染病在家的人来说，通过网络游戏认识的朋友也许是他生活中很重要的一部分。无论如何，在他生命最危险的时刻，不应该受到如此心寒的责难。然而现实如此残酷，武昊在手术后一直在接受化疗，依靠打杜冷丁（一种人工合成的麻醉药物）减轻痛苦。两次手术后，武昊暂时没有了生命危险。但由于拖欠治疗款项，3月1日，体重只剩60斤的武昊终于在医院的多次催促下选择了出院。天缘传奇说：“他在医院一共打了400多针杜冷丁。没有了杜冷丁，他在出院当晚发短信说，自己一点力气没有，连发短信也没力气。他现在希望能有再次化疗的钱。”

武昊需要每月化疗一次，以巩固病情，而一次化疗的费用是8000元。“这是让他的病情不恶化，不过好象不太可能，因为他没这么多钱。”天缘传奇最后说。

3月4日下午，武昊坚持上了半个多小时网，通过QQ表示，愿意签定一份器官捐献志愿书，愿意在万一病情加重出现意外时，将自己的器官留给世界上有需要的人们。

这是来自武昊最近的消息。

天缘公会“爱心救助”专页：
http://www.e7game.net/love/guest_list.asp?PageNo=1

《魔兽世界》安其拉废墟副本详细流程

■北京 sealaugh

随着各服务器安其拉之门相继打开，两个神秘的副本——安其拉废墟和安其拉神庙也渐渐为人所熟悉。相比安其拉神庙的超高难度（比黑翼之巢还要难），安其拉废墟（Ruins of Ahn'Qiraj，以下简称为RoA）难度中等、Boss数量少，且风景秀丽（RoA是户外副本，可以骑马，而且景色看起来一派大漠孤烟的感觉，神庙则是打入虫巢内部），还有最值得一提的技能书掉落。如果说神庙是1.9版价格昂贵的满汉全席，那么RoA则是1.9版给我们带来的价廉味美的快餐。相信读者看了这份攻略，一定会发现RoA并不比祖尔格拉布（以下简称为ZG）更困难。

一、副本总览

副本位置：希利苏斯最南端安其拉之门内
副本人数：20人团队
要求等级：60+
重置时间：与祖尔格拉布类似，3天时间

什么？你问进副本有没有钥匙或要完成任务？天哪，安其拉开门任务已经够逆天了，再做任务的话估计没人玩了！只要你所在服务器的安其拉之门已经打开，那么任何人都可以组团队进入此副本。进入安其拉之门后会发现两条岔路，左面正对的绿门为废墟，右面往上走的绿门则是神庙。

RoA的基本配置和ZG没有太大区别，推荐为战士3名、盗贼1～2名、法师2～3名、猎人2名、术士3名（必须），牧师+德鲁伊+萨满/圣骑士等治疗职业一共7～8名。此副本自然抗性要求比ZG略高，因此对部落来说，可以多组几个萨满以保证自然抗性图腾的使用，联盟则要保证前两队有猎人的野性守护。在副本中，中毒概率很大，因此解毒职业（圣骑士、萨满、德鲁伊）的数量要保证。3名术士是打莫阿姆路线必须的，如果走布鲁到阿亚米斯路线可以只带1～2名术士。相比而言，盗贼在此副本几乎成为弃儿，对很多运动战的Boss都几乎没有作用，这一点在下面会详细解释。



A.入口，1.库林纳克斯，2.拉贾克斯将军，3.吞咽者布鲁，4.狩猎者阿亚米斯，5.莫阿姆，6.无疤者奥斯里安，1'.休息室

二、副本任务

整个副本主要以装备为主，任务多为各职业的套装，具体如下：

每个职业的RoA套装为3件，分别是武器、披风和戒指。也就是说此3件套可以和ZG的5件套一起穿。所有套装的武器需要塞纳里奥议会声望为“崇拜”，拿齐材料后找塞纳里奥要塞的铁匠瓦古斯旁边的守望者哈尔洛完成任务；套装披风需要议会声望为“崇敬”，拿齐材料后找到塞纳里奥要塞旅馆角落里的凯伊·迅爪完成任务；最后，戒指需要议会声望为“尊敬”，拿齐材料后找到要塞杂货商米什塔旁边的唤风者耶萨德拉完成任务。

另外，最终Boss“无疤者奥斯里安”会掉落头颅，

触发任务"奥斯里安之死"，把头颅交给塞纳里奥要塞的指挥官玛尔利斯，有4选1的奖励，全部是项链：流沙护符（9耐、12智，提升魔法和治疗效果25点）、流沙咒符（提升治疗效果46点、每5秒恢复6点法力）、流沙颈饰（16耐、42攻击强度）、流沙坠饰（14力、21耐、防御等级+4）。其中，咒符明显不如龙魂坠饰和金度的邪眼，而坠饰也比屠龙大师勋章差不少。值得一提的是流沙护符品质堪比火焰之王的项圈，对法系职业来说是值得追求的；颈饰兼顾耐力和攻击强度，也非常有特色，物理职业可以考虑。

三、副本流程

A 进门后碰到两个一组的其拉角斗士和巡逻的其拉虫群卫士。在虫群卫士巡逻到门里的时候，用



佐拉钉刺者会对目标造成皮肤"痒"的效果

两名Tank分别顶角斗士杀之，然后再杀巡逻的虫群卫士。进门到下个区域，有巡逻的佐拉钉刺者、佐拉雄蜂以及单独巡逻的其拉虫群卫士。猎人要小心引怪，引到两堆就很容易团扑。清空这一区域后，往前又会碰到两名其拉角斗士，杀死后进门，就可以看到一号Boss库林纳克斯。在它的领地里也有许多钉刺者、雄蜂以及虫群卫士的组合，一定要把附近清到只有Boss了才能与其战斗。

其拉角斗士：肉搏类怪物，很普通，只有一个击飞能稍微造成点伤害。

其拉虫群卫士：速度快、视野广，顺劈十分凶猛，引其他怪时一定要确保此怪巡逻远去。贼攻击此怪时要站在最远处的背面，不要让顺劈伤害太多。此怪可以晕眩，如果一次引多了可以不断晕眩控制，以免伤害太大。

佐拉钉刺者：类似蜜蜂的怪物，与MC的熔岩摧毁者类似，会定期地随机冲锋一个人，然后再转回仇恨最大的目标。它会对一个目标造成皮肤"痒"的效果，此效果无法解除，效果消失后会转化成"扎拉虫巢催化"的中毒效果（每2秒造成伤害，减慢移动速度到40%）。最可怕的是，中此毒后，钉刺者的"钉刺"将会增加2000点的伤害！解决它的方法是小德的驱毒术，当痒转成钉刺时可以迅速驱散掉。

佐拉雄蜂：比钉刺者小一号，基本没太大威胁，萨满和骑士都可以做Tank，稍微注意一下自然属性的钉刺即可。

库林纳克斯是一只巨大的沙漠掠夺者。它的主要物理攻击是对它面前所有玩家的高伤害劈斩。同时给Tank一个能叠加10次、直到治疗效果减少100%（称为重伤）的15秒Debuff，且无法驱散，所以有必要换Tank抗Boss。基本上Tank们如果做一个宏："/ra 重伤已叠加5次，请下一位Tank接手"，当重伤叠加到一定程度喊出，让下一个Tank嘲讽即可。它的另一招叫做流沙陷阱。在战斗中，地面会随机出现一块隆起的沙包，在直径20码内爆炸，造成600～800点伤害，附带沉默，减速到60%，且命中下降75%。很明显如果中了陷阱，Tank将无法命中目标，医疗者也无法再继续治疗了。好在沙包从发动到爆炸有一段时间，且Boss平台区域开阔，可以很容易地跑出目标区域。

那么，整个流程就很简单了：一般是两个Tank一起拉仇恨，1T边退边拉，这样可以躲避Boss身前的流沙陷阱。在1T 3破甲后，2T站在Boss尾部开始破甲，之所以站在尾部是避免顺劈。盗贼们在2T的两旁背刺，一旦1T重伤叠加换T后，2T嘲讽让Boss调头，贼则消失一次来到1T旁边，1T此时攻击稍做停顿。总之保证两个Tank的仇恨交替上升，且永远高于他人。治疗职业分散开来，这样流沙陷阱的威胁会降到最低。最后注意，Boss血量减到20%时，它会被激怒，伤害输出提高一个档次，且攻击速度提高75%。治疗者们应稍微留意一下。

B 杀死库林纳克斯后，在安其拉开门事件中出现过的安多洛夫中将（光头、赤裸上身，十分好认）



图比德上尉已经将目标转向我……

会带着4个卡多雷精英出现。先不要和他对话，一旦和中将对话，他会来一段煽情的演讲后跑到前面，开始2号Boss拉贾克斯将军事件。所以，确定大家已分配好库林纳克斯的战利品，并且重新准备好后，再由MT与中将对话。

随着拉贾克斯一声大喊，事件开始。在前方门内的其拉战士和虫群守卫尼德勒会源源不断涌出。这些虫子不能被AOE，大量拥挤在一起，且战斗中没有休息时间，当一拨军队死亡或战斗超过3分钟，下一拨就会在2秒内冲出。每一拨还会有一个小头目，具体如下：

第1拨：正中间，奎兹上尉，附带2名虫群守卫尼德勒、4名其拉战士；

第2拨：稍左，图比德上尉，附带3名虫群守卫尼德勒、3名其拉战士；

第3拨：稍右，德雷恩上尉，附带5名虫群守卫尼德勒、1名其拉战士；

第4拨：远左，库雷姆上尉，附带3名虫群守卫尼德勒、3名其拉战士；

第5拨：远右，耶吉斯少校，附带4名虫群守卫尼德勒、2名其拉战士；

第6拨：最左后，帕库少校，附带4名虫群守卫尼德勒、2名其拉战士；

第7拨：最左后，泽兰上校，附带3名虫群守卫尼德勒、3名其拉战士。

每一拨的战术很简单：当他们涌到身边时，MT先拉头目（尤其是德雷恩上尉），德鲁伊缠绕，术士链依次恐惧每一个虫子，猎人可以使用冰冻陷阱。中将和卡多雷精英会自己选择一个目标攻击，必要时要保证治疗这些队友。在中将旁边的人会得到一个统御光环，每3秒恢复200点生命，攻击速度和施法速度提高10%，因此靠近中将并且协助中将打怪是不错的主意。战斗是没有间断的，所以如何合理保留

魔法是重要的。如，当2、4队治疗NPC时，1、3队负责治疗全队。击杀顺序为头目、尼德勒、其拉战士。玩家回魔时，最好让NPC自己解决掉剩下的小怪，此时萨满可以放置法力之泉或者法力潮汐，圣骑士更可以对怪物上一个智慧审判让法系职业用魔杖打。另外值得一提的是，战斗中头目会点名，此时所有怪物都会以喊到的人为目标，治疗职业一定要照顾好此人。

虫群守卫尼德勒：其拉虫群守卫的加强版，没有特别的招术，但物理攻击很厉害，让中将去顶吧。

其拉战士：其拉角斗士的加强版，只是个头大了点，由于是野外副本，可以被缠绕。

奎兹上尉、图比德上尉、库雷姆上尉、耶吉斯少校、帕库少校、泽兰上校：血一个比一个多，从4万到8万，攻击力也越来越强，不过除了800点伤害的自然伤害外没有什么特技，MT靠墙拉即可。注意，少校开始的肉搏附带破甲，有先祖坚韧或者灵感的治疗会非常好。

德雷恩上尉：他是个特例！除了不低的肉搏能力外，还有伤害非常大的闪电雷云攻击，而且随他出来的虫群守卫非常多，群体顺劈加雷云很有可能造成灭团。因此MT一定要事先对准目标，把他拉离人群，远程DPS迅速解决他。

当所有7拨怪全被消灭，拉贾克斯就会亲自跑过来。他的击飞比任何虫人战士都远，还附带清除仇


泽兰上校是最后一拨，如果大家不用NPC去打，可以控制一下准备Boss战

恨，因此MT需要背靠着墙，这样拉贾克斯放AOE打飞时MT不会飞过房间，可以很好地建立仇恨。它还会一招群体自然AOE，攻击力是玩家当前血量的50%。在Boss战中或者之前清理小怪的战斗中，如果玩家死亡，那么尽快跑进副本重新加入战斗是上策（路程很近），这可是一个漫长的战斗。当然，还有一种打法。由于NPC不会被击飞，因此可以试着让NPC当MT，而玩家的MT只需要在NPC丢失仇恨时用嘲讽来把Boss拉到原本的位置即可。如果杀掉拉贾克斯而NPC还活着的话，过一会他们会消失并给予玩家1000+的塞纳里奥议会声望。

C 踏着拉贾克斯的尸体向前是两条岔路，门口均有两个角斗士挡道，左边走是两个Boss，右边走是一个Boss，两条路都通向最终Boss无疤者奥斯里安。其实可以随意选择一


嗯……对吞咽者布鲁的战斗十分有趣

条路走，打掉最终Boss后再从后面绕到另外一条路上。本文默认先走左边。清除门口的两个角斗士后，会碰到佐拉士兵和佐拉沙行者的组合，缠绕上几只可以很好地控制他们，之后前方有1只单独的“血肉猎手”，再清掉一组士兵和沙行者，画面就会变得昏暗，因为来到了3号Boss吞咽者布鲁的居住地——孵化间，路上敌人不多，杀死他们就可以引Boss了。

佐拉士兵：和希利苏斯外面的虫子区别不大，只是会一招反击风暴，不过貌似目前所有叫这个名字的技能都没有实际作用。

佐拉沙行者：本身物理攻击并不强，但是会钻地隐身，比较讨厌，可以先杀。

血肉猎手：较大型的软泥怪，威胁很大，单体的毒箭攻击很强。对仇恨最大目标的吞噬，不仅让目标无法移动且每秒受到极大的自然伤害，结束时还会将目标吐出来，如果恰好扔到怪堆里结果就很糟了。所以引这种怪一定要单独拉，还要保证一定的自然抗性。

在孵化间的水沟里就是吞咽者布鲁了，从这个Boss开始，战士顶、医疗加、火力打的铁三角模式将被彻底颠覆。整场战斗十分的有趣：在整个河的两旁分布着“布鲁的卵”，这是取胜的关键，战斗开始前先把一个卵打到10%左右的血，然后引来Boss。战斗开始后布鲁会随机跟着一个人（显示为“布鲁注视着XXX”），此时布鲁的速度很快。被注视的人此时要放布鲁的风筝，引它到卵旁边来。然后当它离蛋10码以内时，火力组全力破坏掉卵来伤害他，并且让它的速度减慢。每次卵被破坏，它就会换一个注视目标。当卵被破坏时，会出现1只佐拉雏虫，虽然攻击力不高，但是不能让它干扰被注视的人，因此打卵的火力要先杀掉雏虫。

卵爆炸一次可以爆掉布鲁5%的血，如此反复。当血下降到了20%后，它就会摇晃脱壳，露出大脑，同时所有未开的卵全部爆炸，刷新小虫。此时布鲁会对每人放一个无法解除但可以叠加的瘟疫，会造成大量伤害。不要在乎那么多，用冰环、恐惧陷阱之类的技能控制住小虫，20个人都全力攻击Boss。这段时间布鲁不会再注视人，Tank可以上去顶的。要留意布鲁免疫嘲讽，因此Tank在事先要聚满怒气。

整场战斗描述起来虽然简单，但要注意的地方不少。第一，卵的数量有限，但是会刷，所以到底打哪个卵是靠猎人的标记来指引的。打过程中所有的DOT不要给蛋而应该给Boss，因为如果给蛋上DOT，很可能Boss还没跑过来卵已经爆炸了，这样Boss没炸死，虫子倒是多出来一个。第二，风筝的路线尽量在岸上的斜坡而不要在水里，因为玩家在水里的移动速度很慢。第三，在Boss 21%血时炸卵可以把Boss直接炸到16%的血，少了4%是不是感觉好杀很多呢？

D 对岸斜坡上去以后，会看到佐拉采集者、佐拉黄蜂和佐拉鞭尾蝎的组合，这是这一路线上的基本怪物配置。清掉5组以后来到蜂巢，这里地上会有很多“硅酸盐吞噬者”，而怪物是佐拉钉刺者和佐拉雄蜂，注意这里的狩猎者阿



对狩猎者阿亚米斯的第一阶段，Tank完全无法拉仇恨

亚米斯视野很大，一定要小心，不要提前引到Boss。

佐拉采集者：攻击速度比较快，最讨厌的是其带沉默的毒导致无法被AOE，一定要先杀。

佐拉鞭尾蝎：会一个震倒加缴械的技能，同样导致无法对它们AOE，攻击力不俗，在杀死采集者后应迅速解决鞭尾蝎。

佐拉黄蜂：除了多没别的特点了，行动速度比较快，防御很高，攻击力很弱。

硅酸盐吞噬者：不主动攻击，但遍布在地上，群伤法术很可能误伤到它们。它们本身虽不可怕，但类似通灵学院里生病的食尸鬼，死后尸体上会留下剧毒，造成每秒315点伤害，因此清场时一定要把它们一并清掉。

狩猎者阿亚米斯飞行在祭坛上，当引发战斗后，它会飞向天空，类似黑龙公主的第二阶段，此时近战是无法伤害它的。在战斗中，它会象厄运之槌东区的瑟雷姆·刺蹄一样，随机把一个人绑在祭坛上，同时在祭坛坡道的底部刷新一只扎拉幼虫。这只虫子会沿着坡道爬向被绑的玩家，一旦接触到该玩家，则玩家立即死亡，并在祭坛上刷新一个扎拉黄蜂。扎拉黄蜂的防御力高，非常难被杀死。在阿亚米斯飞的过程中，它会不断地随机钉刺玩家，造成直接的自然伤害，并且会给仇恨最高的玩家一个十分讨厌的无法驱除的中毒。这一中毒效果每秒伤害25点生命并且可以无限叠加。由于第一阶段Tank完全无法拉仇恨，所以团队首先要保证伤害输出的平稳，不要有人仇恨过高；第二要保证自然抗性较高，否则会出现下血过快，以致于医疗者加血过快，导致OT，造成医疗者死亡的局面。猎人的假死、法师的"冰箱"可以解除这个叠加的毒，因此类似对付黑翼之巢3号Boss勒什雷尔的策略，猎人和法师应大量输出伤害，抢到仇恨后以假死或冰箱来保全他人，术士和其他远程攻击职业一定要控制仇恨。在这段过程中，肉搏型职业以及有瞬发魔法（法师的火焰冲击、萨满祭司的烈焰震击、德鲁伊的月火术）的职业要全部注意扎拉幼虫，一旦刷出立即消灭，注意幼虫是不吃任何减速、昏迷和定身技能的。

在阿亚米斯剩50%的生命时会降落下来。MT请事先集好怒气，因为它和布鲁一样免疫嘲讽。下来以后，它不会再放无法驱除的中毒了，但是绑人和钉刺还会使用，并且钉刺伤害更大。此外，它还会频繁使用一个群体钉刺，所以群加是不可避免的。Boss在20%血时还会狂暴，不过总体上自然伤害大于物理伤害，因此只要MT有绿龙的装备威胁就不大。

全程战斗中头顶上会出现很多扎拉群蜂，当群蜂聚集到10只就会下落，主要是干扰火力组打幼虫，其实这些群蜂的血非常低，法师和术士注意留蓝AOE即可。

E 打完这两个比较有挑战性的Boss，我们再来看看另外一条路上有些什么。门口，嗯，两个其拉角斗士，进去还有一个巡逻的血肉猎手……等等！怎么看到了《魔兽争霸III——冰封王座》里亡灵天灾的新兵种毁灭者？对，正是它，连名字都是一样的。



打莫阿姆最好带上3名术士

黑曜石毁灭者：元素生物，起始状态为空蓝，会不断抽取玩家的能量为它补蓝（哪怕是战士或盗贼）。等满蓝后释放一个4000+的自然AOE，同时将人击飞。因此策略很简单，三术士以及其他的猎人和牧师都上去抽蓝，圣骑士，德鲁伊或萨满祭司进行治疗，把握好的话很容易。

食脑甲虫、喷液甲虫：食脑甲虫会冲锋攻击，喷液甲虫会毒攻击，不过总体说来没有特点，只是数量很多。

沿着蓄水池大道一路前进，可以看到此条路线的唯一Boss——莫阿姆，一个大号的黑曜石毁灭者。与莫阿姆的战斗，如果队伍配合得当的话将异常轻松，你会发现它比库林纳克斯还要简单。与一般的黑曜石毁灭者一样，它的攻击并不高，三术士加牧师和猎人全力抽蓝，火力也可以完全放开（它不免疫嘲讽），90秒后（绝对不是象网上某些攻略所说的50%，以笔者亲身经历的队伍，一般发生在35%）莫阿姆会变成石雕像，同时召唤3个法力魔。法力魔属于元素生物，免疫猎人的标记但不免疫嘲讽和缠绕，他们会群体奥爆，杀伤比较大，但是范围不大。让三术士迅速地——"放逐"即可（这便是三术士的必要性了）。这段过程中不要停止抽蓝，因为虽然石雕形态的莫阿姆本身不会打人，但如果回满蓝它会迅速醒来，释放超强AOE。同时，不要先杀死法力魔，因为杀死后Boss依旧会醒来放AOE。一般来说这段时间只要火力充沛，可以让莫阿姆直接死去，然后再逐一干掉被放逐的法力魔。看看，就这么简单！笔者所在的队伍给莫阿姆取了个外号"菜鸟"（长得象鸟，又菜，所以……）

F 莫阿姆过后和阿亚米斯过后都会来到同一个地方——守望平台，这里就是最终Boss无疤者奥斯里安的居所。平台上四处有巡逻范围超大但速度很慢的阿努比

萨斯狗头人，每次一定只能拉一只回来杀掉。

阿努比萨斯守护者：极其强力的生物。随机获得以下技能：火/奥法术反射、冰/暗法术反射、群体暗影箭、雷霆一击、瘟疫、流星。前两个反射中会随机取1个，后4个技能会随机取2个。判断法术反射种类很简单：法师能丢法术侦测的是冰/暗反，否则是火/奥反，一定要选择合适的魔法攻击。不过这种怪的恐怖程度远不止如此，后4个技能中，群体暗影箭和雷霆一击都是考验群治疗能力的；瘟疫不能解，会让旁边的人每2秒受到413～495点自然伤害；流星则是高达15 000点的火伤害！对付瘟疫需要队形尽量散开，而对付流星则需要提前看地上的圆圈躲避。此外，这种怪还会不断召唤出阿努比萨斯虫群卫士和阿努比萨斯战士两种怪物中的一种。前者能力同其拉虫群卫士，后者能力同其拉角斗士，不过伤害高了不少。不要费心去消灭这些召唤生物，因为杀一个又会召唤出一个，正确的方法是Tank住或者使用缠绕、晕眩控制它们，先全力消灭阿努比萨斯守护者本身。


首先要清除这些危险的阿努比萨斯守护者

对无疤者奥斯里安来说，如果你的队伍找不到方法或是节奏出错，你会发现它的难度是"逆天级"的，就象无法击败一样。但是，如果你打过吞咽者布鲁、整个团队善于在跑动中作战，那么无疤者也会被打得狼狈不堪。在这场战斗中，贼不是用来打Boss的，而是用来找一种叫做"奥斯里安水晶"的东西。你可以在宽阔的守望平台上的3点、6点、9点和12点方向上选择性地放置2～3个盗贼。在刚开始引怪时，奥斯里安的速度并不快，但不久它就会给自己上一个"奥斯里安之力"的Buff，使自身的伤害从一击800提升到一击13 000，并且速度飞快（比千G马还快）。不过同时，守望平台内会不断地刷新"奥斯里安水晶"，当奥斯里安接近它30码以内时点击水晶会让它的"奥斯里安之力"消失，且还会让它得到一种易伤的Debuff，如火焰易伤、自然易伤等等，每一系的易伤都会让它受到此系技能攻击时多100%的伤害，抗性也相应降低。Debuff持续30秒，且这些Debuff可以叠加，也就是说如果在一个水晶还没结束之前激活了下一个，上一个水晶的Debuff造成的抗性影响仍然存在。另外，奥斯里安还有以下技能：


守望平台上的无疤者奥斯里安

包围之风：会不断把仇恨最高的人用龙卷风卷到天上，让它无法移动并暂时消除仇恨。在1.9.3版之前，这个效果是魔法，可以由牧师和圣骑士解除，但是现在不可以了。

战争践踏：不同于任何人的技能，其实是一个群体击飞效果，伤害大概是800+的下落伤害，可以站远点躲避。

语言诅咒：会定期群体诅咒队伍，使得施法速度降低75%，这一定要优先解除医疗者的诅咒，否则会因为加不上血而导致目标死亡。

沙尘风暴：在开始Boss战后，整个守望平台上会有一条龙卷风在移动。一旦龙卷风接触玩家会对其造成7000+的自然伤害，因此整个过程中猎人的元素侦测要随时开启，并向团队通报龙卷风的方向。

了解了Boss的特性后整个流程就相对简单了。在一个炮灰上马去引Boss的时候，中间的人就可以准备点水晶了（在中间必然会刷一个水晶）。2秒之后Boss就会中Debuff，此时MT、OT有10秒钟时间建立仇恨，疾跑的盗贼、变豹的德鲁伊或变狼的萨满祭司可以预告下一个水晶的方向。如果有Tank被卷，那么那个没有包围之风的Tank把Boss带到下一个水晶处（仇恨列表上应该保证两个Tank的仇恨永远高于其他人）。在点前两个水晶时，火力职业一定不要输出，因为Boss免疫嘲讽，一旦OT将无法挽回。此外，如果因靠近而吃到AOE被击退，会造成治疗浪费，所以远程伤害最理想。如果你不是MT而受到伤害，一次击退后绷带会有效地帮助治疗（当然，最理想的是你能站得够远，免得再吃下一个）。DoT也非常好，让奥斯里安保持中DoT，特别是中对应它弱点的那一种，将会给它致命打击。


奥斯里安倒下了……

奥斯里安的血不是特别多，但因为我们要不断放风筝，引它到不同地点，没有时间好好站那里对它输出DPS，因此战斗时间相对很长，一般要6～8分钟，或许更多。如果你死得早，可以跑回来重新加入战斗。要明确，只有DoT和远程是耗掉它生命的主力，因为除了MT和OT将没什么肉搏伤害。只要掌握好点水晶的节奏，每次水晶都可以费掉他4%～5%的血，击杀它就变得容易了。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：天畅网络 ■运营：未知
■游戏状态：3月10日封测 ■官方网站：http://www.dtfy.cn

《大唐风云》称雄隋末乱世

■北京 kane

《大唐风云》是由杭州天畅网络科技有限公司自主研发的3D网络游戏（开发团队报道可参看本刊2005年第18期）。游戏的定位是“中国首款历史玄幻题材”网游，融合了真实历史和玄幻色彩，游戏背景为隋末唐初的乱世。所谓“乱世出英雄”，在游戏中，玩家可以投入到风云变幻的隋唐世界，实现自己称雄天下的梦想。

剧情丰富的隋唐画卷

有别于市面上那些架空历史背景的网络游戏，《大唐风云》虽有幻想色彩，但也是以隋唐时期真实历史为依托的。这段历史是中国最动荡也是最恢弘的时期之一，《隋唐演义》《大唐双龙传》等小说的演绎也让广大玩家对这段历史耳熟能详。了解《大唐双龙传》的玩家都知道，长安李家、洛阳寇仲、长沙宋家、江都宇文是隋唐时期最具势力的四大门阀，而在游戏中，玩家可以切身感受到这四大门阀之间错综复杂的关系。游戏中的历史剧情任务，也将把玩家牵扯进这些门阀的争斗当中，而那个时代的风云人物，如杨广、李世民、王世充、秦叔宝、程咬金等，虚拟人物如寇仲、徐子陵、师妃宣等也将会与玩家发生各种互动。显然，历史大势可能因为玩家的选择而改变。

成长与互动

《大唐风云》摒弃了打怪升级的概念，不再存在角色等级的划分。玩家可以通过探索、修行和交友体验到更真实的成长历程，并根据自身喜好选择不同的成长道路。

探索世界：探索是游戏的一大主题，玩家可以通过完成各种不同的任务解开各式谜团，足迹踏遍未知的游戏世界。

自身修行：武功与道法系统结合的自身修行，它贯穿整个游戏始终。



水新手村的水畔景色



画面风格写实的长安皇宫



侠客和丹士的超炫坐骑



血池魔域里恐怖的Boss

互动交友：帮派就是《大唐风云》中的基层玩家组织——公会。帮派的兴旺并不依靠帮主的个人战斗力，“统御力”是领导好一个帮派，进而攻城略地、建立霸业的关键。

天劫和修真系统

经过一段时间游戏后，大部分玩家是不是都想投胎转世、重新分配自己的技能和能力？《大唐风云》的修真系统就能满足玩家的这种愿望。在游戏中，玩家可以选择投胎转世，然后将获得潜能和天赋技能。潜能将改变玩家的初始天赋，增加玩家与同修为玩家的竞争力；天赋技能包括隐形、暂时无敌、复活同伴、召唤神兽、百变化身等。这种中国式的修真转世系统，也符合道家“万物归一”的道理。

当武功和道法修炼到一定程度后，就可超越生命的极限，或延年益寿，或力可移山倒海。但生死轮回乃自然之理，长生不老或通神之法都不是凡人所能拥有的。因此，天劫系统就应运而生，以考验修炼之人。玩家到二修九重的时候，就开始遭受天劫，只有使用稀有的道具，或者在安全区域才可以躲避天劫的来临。玩家每度过一劫，其修为就会更进一层，经受过9次天劫考验的玩家，最终可以修成正果。

炼制系统是一款网游拥有更长久生命的灵魂。《大唐风云》的炼制系统包括炼丹和炼器。炼丹不仅可以恢复自身的属性、能力，还可以把自己的修为注入丹药，为其他玩家增进修为或者解毒作药引。炼器则比较有趣，玩家可以获得各种各样的法宝，这些法宝本身属性并不出色，甚至还不如一般兵器，但炼器后，就可将它们组合成令人艳羡的神兵利器。

■类型：在线角色扮演 ■制作：MGame ■运营：聚丰网络
■游戏状态：2005年12月30日公测 ■官方网站：http://www.yxol.com.cn

《英雄Online》3.10版新增内容一览

■浙江 无欲

由MGame开发的武侠题材网游《英雄Online》3月10日已经更新至3.10版。本次更新作为《英雄Online》中国大陆地区服务器第一次大规模版本更新，引起了广大玩家的关注，让我们一起来看看新版本的情况更新。

二转职业全面开放

在改版前，玩家们普遍认为从新宁到平武，怪物的实力相差极大，其实这是因为当时没开二转。而改版后50级即可进行二转任务，在做完转职任务之后，每个职业都有两种二转职业可以选择，可以极大地提升自己的实力。

1.武人。改版前武人的练级难度大、费金钱，很容易被后期的怪秒杀，在PK中也不占优势。但二转之后，武人就显出了英雄本色，能极大提升自己攻和防。武士的天空神功可以增加自己的普攻，这对练级帮助较大，对PK帮助更大。此外，武侠的金灿神功可以增加自己的普防和普攻，在实战中更容易保持体力。

2.医生。改版后，医生的PK实力进一步加强，并开始在团P中起到重要的辅助作用，增进了各职业在团体PK中的平衡性、配合性。仙医的太极神功，可以帮助自己和同伴提升武防、解除各种不良状态，非常实用。名医的黑火神功则能恢复自己大量的HP，对PK非常有利。

3.刺客。改版前刺客的神功加命中和闪避，在练级中有些鸡肋，不如猎人加防效果明显。但PK时可以借隐身和吸血特技立于不败之地。改版后，走黑侠路线的刺客，其修罗神功不但增强了刺客的PK能力，在练级中的作用也大大加强，特别是所谓的隐身攻击，十分强悍。而走杀手路线的刺客，其鬼影神功也是PK中极为有用的技能。

4.猎人。改版前猎人以抗怪多而著称，但没有PK技能，改版后PK中的表现则有了很大改善。猎仙的明月神功、猎师的幻影神功使自己在PK中更占优势。此外猎人的加工合成特技也已经开放，这无疑增加了猎人的赚钱途径。

新地图和系统的加入

改版后游戏开放了新任务——天上之爱。这是一段美丽而曲折的爱情故事，完成任务后会陆续得到9种奖励，至于任务的过程，先卖个关子，大家慢慢去体会吧。此外，改版前70级以上的玩家在旧地图很难有效地升级，改版后游戏开放了新地图——万岩谷。这里的怪物等级是66～82级，从种类来看属于天毒门，会毒系攻击，可能给玩家带来一点小麻烦。此外，新地图的特点是可以自由PK，看对方不顺眼就可以向对方挑战。

另外，很多玩家都认为改版前游戏的经济系统不够完善，如物品强化与开箱子需要玩家大量金钱，玩家若是运气不好，就会血本无归，增加了游戏的难度。而现在，挖矿功能的开放使游戏的经济系统更趋完善，为玩家积攒游戏财富提供了更为稳定的支持。同样，改版前猎人的物品制作技能形同虚设。改版后随着物品制作的全面开放，猎人的制作神功不再是摆设了。猎人可以制造蛇刃毒系武器、退明毒系武器、乌龙系列装备等。以55级的蛇刃毒系武器为例，除了拥有出众的攻击力，还拥有多种附加属性，实为不可多得的极品。

总的来说，此次版本更新增加了玩家之间的互动性，无论是经济系统的多样化和各职业间技能的互补性都比之前更趋合理，这也更能反映出网络游戏的主旨：互动和配合的乐趣。


二转后增加了很多新技能


二转后打高等级怪更轻松了


每个职业的PK都有所加强

■类型：在线体育 ■制作：JC Entertainment ■运营：天联世纪
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://www.fsjoy.com

《街头篮球》中锋经验总结

■湖北 TGT狐狸

中锋作为篮下防守的核心，是一个很重要的位置。一个好的中锋往往是比赛胜负的关键。控制篮板就等于控制了整场比赛，这个道理大家应该都知道。那么，怎样才能做一个好中锋呢？以下笔者谈谈从玩韩服开始总结的一些经验。

篮板

篮板球一般分为两种，一种是近板，一种是高板，不同的板有不同的抓板方式。

1.快板。顾名思义，就是快速起跳去拿篮板，这是针对近板的。在网速快时，球到篮板之前就可以按D加方向拿篮板；有点卡的话听声音比较好。练快板的前提是要"背板"，就是将球所有的落点都记下来，做到看球出手就知道往哪儿弹。


看准时机，冲抢篮板

2.高板。投3分的那种弹很高的球，拿篮板最佳的点是罚球圈附近接近球的一边，等球刚下落时按D加方向抢球。这个要根据自己弹跳的最高点来判断时机。


盖帽的时候听声音很重要

3.冲抢。其实就是在离球的落点两三个身位的距离，当球到自己的最高点后按方向加D，去抢篮板。

基本上，抢篮板分为两种方式，一种是原地抢，另一种是冲抢。冲抢的速度要比原地快，但是如果对方将位置卡好，是冲不到的，具体比赛中要看站位来决定抢篮板的方式。

盖帽

盖帽最重要的是站位。要不断调整自己的位置，面对对方球员保持冷静的心态，不论对方做什么假动作，都不要轻易出手去盖。要运用灵活的头脑给对方设陷阱，盖到一两次就能在气势上压制对手。当然，出手的时机很重要，要多练习。一般对方篮下的投篮，一定要在球出手后按D；上篮，一定要和对方贴身，在对方撞你的瞬间按D；3步上篮要多注意观察，在对方3步刚启动时按D；扣篮是在对方离地时和听到"SlamDunk"时按D；空中接力是在听到"Ailiu"时马上按D；拉竿是在对方球出手的时候按D；3分是在对方球出手后按D，2分也是一样，只是必须站得很近；后仰和勾手，在听到声音后往前走一步就可以盖到了。

必备技巧

1.加速。这不是外挂，不是延迟。很简单，在进攻时狂按S要球，会让自己的速度快很多。虽然简单，但很实用。

2.原地转身3步。这是个不错的技能，操作很简单：首先要找到出3步的点，然后按"后+D"，在人物转身时按"前+D"，中锋用起来可以出很华丽的扣篮，不过要多练习。

3.篮下A+D。这是从韩服偷来的技巧。也很简单：在篮下先按A，其他键不按，当做出用背靠人的动作时按D上篮或投篮，主要是打时间差。

4.篮下后撤步。同样是在篮下，按A之后按"左+D"（当然笔者用的是底线视角，视角不一样，按键不一样）。这招是利用游戏Bug退后一步，让防守方盖不到。

5.霸王步。这招也是韩服经验，其实这应该是最简单的，很多人不知道怎么用，就是在篮下死球后，左右不停地按，会出现原地转身动作，霸王步就是在其转身时上篮。这招分2种，一种是半转身后上篮，一种是背对篮筐时上篮。比较之下，后者比较难盖。

6.位移。这是个Bug，转身到一半时按D做假动作，可以在不能移动时移动，可配合霸王步使用。

7.无敌拨球。同样也是Bug，在自己队友或对方3分被盖、听到盖帽的声音后按A拨球，可以将被盖的球拨过来。这招很好用，不过需要把握时机。

8.勾手变后仰（后仰变勾手）。这也是Bug之一，只是好看不实用。就是在罚球圈那里用勾手，会变成后仰。

以上技术在熟练掌握后，就是一个不错的中锋了。目前的版本里，中锋在篮下拥有绝对的实力。但是合格的中锋要学会用头脑打球，要学会帮助队友得分。

■类型：在线角色扮演 ■制作：微启软件 ■运营：腾仁信息
■游戏状态：3月下旬公测 ■官方网站：http://td.gamall.net

《天地玄门》勤劳致富心得

■江苏 HMY

不管在游戏里还是在生活中，赚钱总是一件让人心情愉快的事情。当然，如果你钱多了不知道怎么花，我就帮不了你了，这里要说的只是如何在《天地玄门》里勤劳致富，成为富甲一方的强者。

勤劳致富篇

勤劳能致富是万年不变的真理，游戏刚开始时大家都身无分文，不过决定你以后是否能成为有钱人的关键就在这段时间。玩家在转职之后，考验你耐性的时候到了——开始扫荡任务！没错，就是扫荡。不用管现在的能力能不能完成，为了攒钱，跑跑腿做任务又算得了什么呢。不要小看那些星星点点的任务奖励，刚开始的时候你是没有太多渠道可以获得更多银子的。

如果再狠一点，可以利用一下游戏中的一个技巧——仓库是所有号通用的。所以先去收集一堆各种各样的还原物放在仓库中，然后让若干个小号四处接任务，接完就地交掉。因为你有足够的还原物，因此完全不需要到处打怪收集，直接揣在身上四处交任务就可以了。这样花三四个小时之后，很快就能赚个10来万，本钱有了！

进阶赚钱篇

别着急，现在开始就有技术含量了。《天地玄门》里赚钱的途径并不多，但是花钱的地方却不少。自从平衡性内测以后，药品和道具的价钱大幅上升，不少玩家抱怨自己入不敷出。其实赚钱是多方面的事情，一边要开源，一边也要节流。游戏里每隔2～4级就可以更换一整套装备，如果频繁更换的话，再加上镶嵌物的购买，再多的钱也不够用。因为每套装备之间的属性提升都不是很多，这点差距完全可以通过镶嵌的效果来弥补，笔者建议大家每隔5～6级更换一次武器，装备10级左右更换一套就可以了。不过如果有提升移动速度的鞋子还是要及时更新，因为这直接影响到我们在游戏中练级和做任务的效率。

游戏里选择练级的怪物也是一门学问。打怪所得的经验是由怪物的等级决定的，但怪物等级却不代表怪物的强弱，所以柿子拣软的捏可以省下不少的药钱。另外有一些怪只会掉还原物和少量的道具，有一些怪却会掉大量的项链、首饰和宝石。如果钱不够时可以专程去打钱。推荐的怪物是神棍、拜天灵蛾、瑶池精企、瑶池精灵、白骨死士等，这些都是会走路的“钱堆”。另外，如果你有固定的朋友组队，那么地牢里的怪物也是不错的选择，Boss级怪物掉落的物品等级远远超过自身的等级，是赚钱的好对象。

当然，打到的装备和宝石丢商店是不划算的，最好去拍卖行或自己摆摊卖掉。如果准备自己摆摊，记得积攒到一定的量再去，避免在摆摊时浪费太多时间。

“邪道”赚钱篇

上面所说的都是赚钱的正道，下面再介绍两种另类的赚钱法。

1.医道士的邪道：都说五行防御魔法是鸡肋，其实不然。刚开始的时候确实无法判断怪物是哪个属性的，但是到后来，随着升一级之间时间的拉长，打固定一种怪的周期也开始增加，这时五行防御魔法就可以频繁使用，可以节约大量的药。

2.弓箭手的邪道：大家都知道装备不同的箭可以提升不同的效果，不过箭支的消耗却是要操心的大问题。不知有没有人注意到这一点：魔法箭是不会消耗箭支的，但是箭支的提升效果还是存在的，那么大家知道该怎么做了……


新人出生，老老实实做任务吧


能撑下去就不要频繁换装备

《天地玄门》的整个经济系统目前是比较内敛型的，没有太多一夜暴富的机会。所以想要做个有钱人，还是要多在省钱的方面下功夫。不过在公测中将会开放铁匠更高级的制造技能，或许到那个时候，我们又可以发明出更多的赚钱技巧来。

■类型：在线角色扮演 ■制作：天晴数码 ■运营：网龙（中国）
■游戏状态：3月下旬公测 ■官方网站：http://my.91.com

《魔域》法师生存指南

■北京 biu

法师，是任何一个MMORPG都不会放过的经典职业，在《魔域》中同样如此。《魔域》目前开放了战士、法师和异能者3种职业，从目前来看，法师因为在设计上有特别之处，受到许多玩家的欢迎。但也正因为设计上很特别，所以尤其需要大家细心地培养自己的法师。

新手须知

《魔域》里的法师不像其他游戏那样，一出生只有拥有火球、冰球等单体攻击魔法，而是拥有可以进行扇形攻击的魔法弹。这对新人修炼极为重要。要知道，在《魔域》里经验值的获取是"打一下算一下"的，有效攻击的次数越多，经验就越多（当然这要结合怪物的等级）。所以，魔法弹加上幻兽的攻击可以为自己的角色迅速积累经验。

此外，要尽快熟悉《魔域》里的敌人等级显示系统——通过敌人名字的颜色可以判断它们与自己的等级对比情况。绿名的敌人很"菜"，可以尽情地蹂躏；白名的敌人和自己等级相当；红名的敌人十分危险；黑名的敌人最好远远躲开。在游戏中，为了升级迅速，建议找和自己实力差不太多的红名怪杀，经验较多，但是要注意操作，因为死亡后不但掉经验还掉物品。此外杀怪要运用好XP技能，这一点在下文会详细说明。

菜鸟的龙塔之路

要明确的一点是，新手刚刚进入游戏，升级主要靠幻兽。因为刚出生的人物魔法攻击很低，而此时幻兽相对比较强。但也不要以为这是占了大便宜。在《魔域》里，幻兽等级如果超出主人3级，那它在战斗中就无法


带上幻兽出门，练级就轻松多了


很多新手须知可以通过导师系统来获取


巨杰士刷新很快，是初期练级首选怪物


法师的范围魔法在这里最实用

获得经验了。

1～5级时推荐在王城门口杀"鹿角兽"。绿名的鹿角兽在幻兽的帮助下很好对付。如果想升级更快一些，也可以通过城内的占星师传送到新手村，在新手村门口杀"猎杀者"，不过刚开始时与它战斗要十分小心，它们都是红名的。

6级时就可以学习XP技能了。XP技能类似于格斗游戏中的超级必杀技，只要XP槽蓄满后就可以选择使用何种XP技能（初期只有一种）。选好要使用的XP技能后，原本的XP槽就开始消减，在它耗尽之前，可以右键点击敌人使出技能。XP技能的攻击力非常高，在技能释放的时间内，屏幕上还会有个名为"KO"的计数器统计玩家在XP时间内击倒了多少个敌人。有了XP技能的帮助，就可以到更远的地方杀怪了。出城往南走，在有栅栏的地方杀"巨杰士"，因为它们在此出生率很高，所以在这里升级很轻松。

13级法师可以学到新法术"火球术"。这时查看地图，可以过桥用火球打猎杀者。如果觉得它们刷得太慢，也可以到附近森林里打地精。除了地精外，13级时还可到森林深处打撒旦尼尔。在这一区域，会碰到有级别显示的怪物，这些小Boss可以爆出比较好的装备，但只有越级打怪才有可能出（强烈建议不买商店出售的武器、装备，最好都从怪物身上"搜

刮”，省下来的钱用来修装备、买药和鉴定物品）。

到15级左右，就可以换地图，到隐雾沼泽去探险（切屏点在雷鸣大陆地图的东南角）。进入隐雾沼泽后，往东边走可以去树心城。树心城外有很多绿魔精，先把它们引到一起，然后用霹雳弹一通狂扫，真的很过瘾，而且得到的金钱和装备也很可观。

22级学到“潜行”后有了更多的战斗选择。潜行后，只要不攻击敌人就不会遭到攻击，可以大摇大摆地选好位置，一个个地消灭敌人。即使一不小心被敌人包围，迅速使用潜行也能轻松脱身。

超过24级后，去杀隐雾沼泽里的“提风”。到30级后回城一趟，修理一下装备，再把药买满，准备妥当后就向沙漠进发吧。出发前记得把新的XP技能“霹雳火”学会，这是法师可以学习的第一个群体XP技能。去沙漠的方法有两种，一是进雷鸣大陆的矿洞，然后使用回城；另一条路则是从隐雾沼泽过去，沼泽的西南方就是沙漠了。

35～38级有两个地方适合练级。一是地图中间那片白色的盆地，盆地里的怪非常多；二是从隐雾沼泽到沙漠时，过了切屏点就向西跑，在最西边（也就是盆地的东北方）。这两个地方的怪可以引到一起，用新学到的XP技能攻击。记得37级可以学到新技能“火旋风”，之后可以去盆地的东南部打沙蟹子，在这里可以一直练到41级。

41～42级是个转折点，建议胆大的玩家去打红名骑士，很快就可以到42级。43级之后就可以上龙塔了，如果你在龙塔站稳了脚跟，那就算真正摆脱了新手阶段，成长为一名真正的法师了。

法师的PK技巧

在异世界中，时刻都存在危险，自己的安全不能靠别人来保证。为了自己不被杀，就要时刻准备着先发制人。在《魔域》中，PK值的设定是这样的：攻击白名玩家自己会变蓝名，PK值不增长；杀了白名玩家自己会变红名，PK值增长；攻击红名玩家自己不变色，PK值不增长；杀了红名玩家玩家自己会变蓝名，PK值增长；攻击和杀死黑名玩家自己不变色，也不长PK值。PK值超过100自己变为黑名，黑名每死一次减10点PK值。白名玩家死亡后掉少量的物品和金钱，不掉身上的装备；红名玩家死亡后掉大量的物品和金钱，不掉装备；黑名玩家死亡后掉物品栏内的全部物品和金钱，并随机掉装备。


潜行是危险时脱身的妙计


15级后的新区域——树心城


绿魔精很适合这样“集中销毁”


找NPC用晶石锻造装备和武器

这里着重谈谈法师与战士PK的技巧。因为我们PK主要是为了自卫，而不是恶意攻击他人，所以PK模式应该选择“捕杀模式”（如果你是一个不折不扣的杀人魔，那“自由模式”最适合你）。法师PK用电击技能，加上两只幻兽可以电得对方无处藏身。战士不爆XP技能的话与法师PK比较吃亏，不过这也有个前提——法师必须是“运动战”的高手，应该一边跑一边放电。如果法师待着不动，战士几刀就能把他放倒。而且战士的XP技能基本上是无敌的，尤其其中的“剑气斩”是远程攻击技能，攻击力十分惊人，如果你的对手是战士，就要适当地避其锋芒了。

晶石和锻造

《魔域》里有很多晶石，其用法也各不相同，先说一下灵魂晶石。《魔域》里的装备分为5个等级，分别是“普通”“良品”“上品”“精品”和“极品”，其属性也会随品质不同而变化。极品装备上会有特殊的光效，不但可以满足游戏人物的需要，还能满足大家的虚荣心。灵魂晶石就是用来提升装备品质的，到市场中找到专门升级品质的NPC对话，就可以开始升级装备品质的操作了。装备升品时必须是无破损的，品质升级成功后装备的属性值会相应提升，升级失败的话装备无变化。

魔魂晶石是给装备追加属性数值的，可以一直追加到9。给不带追加属性的装备砸加时，成功了则装备属性+1，失败了装备无损坏，但原有的追加数值会-1（如果原来就没有追加则不会减为负数）。

装备上除了可以升品和追加属性外还可以升等级。同样，在市场里找到指定NPC交上幻魔晶石，就可以把低等级的装备打造成高等级的。如，24级的极品武器通过幻魔晶石来提升等级，成功了就能变成29级的极品，和打怪出的武器一样。如果升级不成功，装备无变化也不会消失。

当然，装备的升品、砸加和升级更多时候需要好运气的支持，所以如果玩家的升级努力总是失败，纯属“RPWT”，不妨改天再继续吧！

爱屋及乌的《完美世界》

■本刊记者 花美圆



爱屋及乌这个成语，大家都明白它的意思。具体到游戏上，其实也不乏爱屋及乌的例子（这爱屋及乌可没有贬义哟）。比如，喜欢《魔兽争霸》系列的玩家大多要去《魔兽世界》里转转，就是玩不来，好歹也是作为暴雪信徒的一种膜拜。国产游戏中，这样的例子不多。就算你当初狂喜欢《仙剑奇侠传》，到明年出《仙剑奇侠传4》的时候大概也保持一颗平常心了吧？然而，我们今天见到的这位玩家就在诠释什么叫"忠诚"，从《大秦悍将》开始，他就注定要成为《完美世界》的Fans。

游戏ID：咆哮游侠
爱好：YY、绘画、电子游戏
居住地：山西省晋城市
游戏经历：《大秦悍将》游戏论坛版主

记者：听说你对《完美世界》的兴趣已经有四五年了……

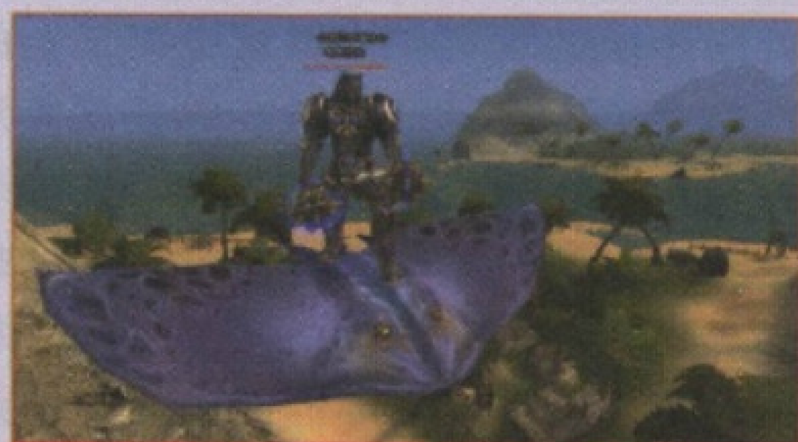
咆哮游侠：呵呵，不是这样的，网络游戏我接触得很晚。我想资深的网游玩家会笑话我，我以前大多时间主要是泡在《大秦悍将》里面。在里面呆久了，我视野就不怎样开阔，于是接触网络游戏后，发觉外面的世界很精彩。



令人怀念的《大秦悍将》时代

记者：很喜欢《大秦悍将》是么？

咆哮游侠：对。玩《大秦悍将》大概是3年前了，头一年还是很热闹的，几乎每天晚上都有团队切磋、比赛。我当时条件还不太好，就在论坛闹，闹得泡论坛的网友都认识我，官方论坛的版主也认识我了。后来我参加征文比赛获奖了，再后来就和《完美世界》的开发团队——祖龙工作室有了接触，当然这也是通过《大秦悍将》联系上的，因为他们是同一个开发团队。



《完美世界》里的"兽兽"咆哮游侠

记者：从单机游戏到网络游戏，这个转变是怎么完成的呢？很多时候这两个阵营的玩家是互相排斥的。

咆哮游侠：说起游戏，我接触得算比较早，从红白机时代就开始了。网络游戏也玩过，就是腾讯运营的《凯旋》。其实我认为单机有单机的局限性，玩《大秦悍将》也要联网，只要是多人游戏，就能接触到网络游戏的根本，虽然类型不同，操作和玩法也没有相似之处，但熟悉就好了，容易转变。而且对《完美世界》我采取的态度和玩单机一样，探索游戏的世界，发现它的优点和魅力。

记者：这就叫"爱屋及乌"么？

咆哮游侠："大秦"没落了，尽管我不愿意看到，但那是自然进程。去年4月，我在"大秦"论坛看到了介绍《完美世界》的地址链接。看了一下，居然还能飞？不是做梦吧，我当时感动得流泪了。

记者：有这么夸张么……

咆哮游侠：我前面说了，我和这个开发团队有很深的感情。现在我在东北网通2，练的是"兽兽"。封测、压测的时候我练过羽灵，内测时接触"兽兽"，发现"兽兽"更适合我，我公测就专练这个人物了。

记者：你对画画很有兴趣是么？想过去做游戏美工么？

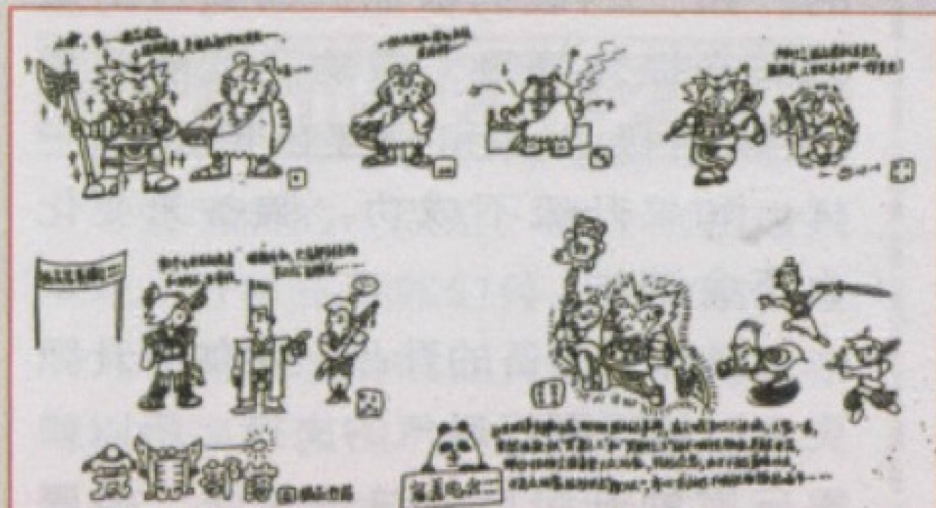
咆哮游侠：当然，画画是游戏美术的基础，人画游戏，游戏画人。我喜欢画游戏人物的漫画，以前画过"红警""星际"，"大秦"也不例外。论坛里的"完美马甲"知道吗？那就是我。我画的《完美部落》已经发在"完美"论坛了，大家有兴趣可以去看看。



《完美部落》之得意忘形

记者：我看到过那个帖子，里面有很多系列漫画，但好像都是不上色的？

咆哮游侠：我对色彩的理解很差（惭愧啊）。举个例子吧，上学时老师带我们写生，很多同学都画水粉，天空画的是紫色的，我上看下看，天是蓝的啊，但很多同学都画紫色。我去问老师，结果他说了我也不太明白，就这样稀里糊涂混到美院毕业……



《完美部落》之极品丹药

记者：呵呵，你觉得你的漫画风格受什么作品的影响比较多？

咆哮游侠：从小就喜欢画画，算自学的吧。要说受什么影响比较多，日本的《七龙珠》吧，限于小悟空时代，也有点像《机器猫》，后来还临摹过美国动画里的卡通角色。



你可以说，论实力，Moon和Grubby是统治魔兽的王者；你也可以说，论意志，Sky和Zacard是最为坚韧和果敢的勇士；你更可以说，论宠爱，xiaot、Freedom是万千玩家的骄子。但是魔兽界如果没有了Sweet这样集实力、意志、宠爱于一身的忧郁王子，那么一定是残缺不全的。一半蓝调是忧郁、一半火焰是性情的Sweet，他的故事像是苏格兰高地的风笛——以忧伤、深沉、高亢、火热谱写的传奇。

一半蓝调 一半火焰

——忧郁王子Sweet登顶记

■北京 小苍

绿茵场上也有一位声名显赫的忧郁王子——意大利的罗伯特·巴乔。他在球场上的表现犹如舞蹈般的美妙，但拥有全世界球迷支持的他却总是得不到主教练的信任，伤病的折磨、命运的捉弄，巴乔湛蓝而又忧郁的眸子让所有人为之伤感。但是巴乔却有着无比坚强的内心世界，没有任何困难能够阻挡他突破自己的脚步。Sweet同样如此，他天赋奇才，但全力付出却只能换来贫瘠的果实，帅气的他眼神里总是泛荡着忧郁之色，让旁观者亦黯然神伤。但是他同样有近乎任性式的坚强，有永不言败的执著，就这样轻易俘虏了玩家的心。Sweet无疑是一位成功的王子，无论你是不是他的Fans，都请随我一起，看看他是怎样一路走来的吧……


俊秀的Sweet天生具有偶像的气质

少年英才——高亢兴奋

在"混乱之治"时代，使用暗夜的Sweet就曾冲到BN亚洲第一的位置，随着"冰封王座"的推出，BN系统作出了很大的调整，最高等级50成为所有玩家追求的目标。2003年12月21日，BN的历史展开新的一页，首个达到BN最高等级50的玩家出现了，他就是改用亡灵的Sweet。他以极高的胜率将所有选手抛之身后，第一个登上了象征最高实力的宝座。那时Sweet意气风发，目标就是要做魔兽中最好的亡灵玩家，他每天都会进行10个小时以上的Ladder练习。

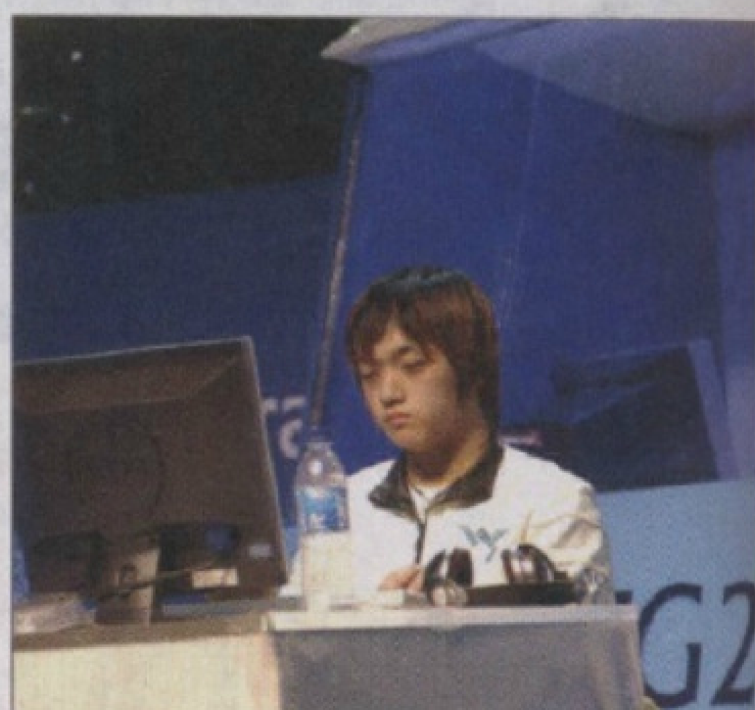

进入职业竞技的领域后，Sweet一直是目光的焦点

2004年，Sweet开始在职业竞技领域崭露头角。在韩国著名职业联赛MBC PL2中Sweet过关斩将，在比赛中频繁使用围杀战术让Sweet成为所有人惧怕的"英雄杀手"，他善于假装撤退，寻找合适的时机利用微操以迅雷不及掩耳之势转身围住对方的英雄。杀到决赛后Sweet遭遇到了实力强劲的Spirit_Moon，惜败给这位后来成为世界第一的"第五种族"，获得亚军。虽然Sweet有些遗憾地输掉了比赛，但是他的感觉非常不错。他认为自己尽力了，今后会继续努力地比赛，因为他相信付出会有相应的回报。才气过人的Sweet有强烈的获胜欲，当他评价自己作为一个职业选手时说，"我认为自己是个具有竞争意识，或者说是具有强烈获胜欲望的玩家，如果输掉比赛，我会感觉呼吸困难的。"

凝神作战

哭泣的王子——遭遇挫折

同年6月的ACON4总决赛，Sweet以韩国冠军的身份抵沪展开战斗。当时韩国虽然拥有大量优秀的魔兽选手，但是还未能在世界比赛中获得过冠军。Sweet在赛前对大家说："韩国选手还没有在任何国际性的WarCraft III比赛中取胜过。我将努力填补过去的所有遗憾并实现所有韩国选手梦寐以求的理想。我，Chun Jung Hee（韩文注音，中文译名为田正曦），一定会成为最后的冠军！"



总是处于逆境中的Sweet，他在比赛时会想些什么？

尽管赛前Sweet进行了大量的练习，对每一个选手进行了详细的分析和准备，但是在半决赛中他还是输给了当时年纪最小的黑马Deadman，无缘决赛，最后获得季军。赛后Sweet依然对自己充满信心，这毕竟是他参加的第一个世界大赛，他觉得是紧张影响了发挥。接踵而至的是ESWC2004，赛前Sweet的整条腿被玻璃划伤，行动不便的他在同伴Gostop和Fov的帮助下依然抵达法国参加总决赛——他是多么渴望胜利和冠军！进军四强的Sweet半决赛遭遇到了状态大勇的战友Fov，最终输掉了比赛。Sweet哭了，像孩子一样委屈地哭了，他找不到失败的理由，也许他体会到了自己所说的"无法呼吸"的滋味。那也是人们第一次看到这个有着甜甜酒窝、可爱笑容的大男孩心痛地落泪。

Sweet的2004年虽然没有收获胜利的果实，但是他的实力和魅力还是受到了全世界的关注。精妙诡异的围杀让英雄见之色变，璀璨的亡灵三连杀如疾风闪电。无数次绝境的翻盘、无数场经典的战役，都有Sweet的身影，他被认为是拥有不死灵魂的杀手。他阳光明朗的笑容感染了无数人，而他的落泪同样让人怜惜。这时候的Sweet就像闪耀光芒的王子，尽管他还不是王者，却有无数支持他的人，他开始被人称为"忧郁王子"。

2005年1月，在韩国举办的国际赛事WEG第一赛季如期开赛。在赛前 Go)Smile对Sweet进行的采访中，Go)Smile问道："你不但有很多韩国的Fans，还有很多来自欧洲和中国的Fans。你曾是著名战队SK中的一员，你在ACON4和ESWC中都有不错的发挥。但是我个人还是觉得失望，因为你从来没在任何大赛中夺冠。对此你怎么看？"Sweet黯然回答："就像PL2的时候，那是我第一次参加比赛，我全身心地投入，为了进入四强，为了夺冠。我很投入，但最后我败给了压力。这样的事同样发生在了ACON4和ESWC。当我输给Fov的时候，我实在太难受了，甚至几乎哭了出来。"Go)Smile："你已经哭了……"尽管所有人都看到了忧郁王子的眼泪，但王子本人还在试图进行"可爱的狡辩"。Sweet对WEG倾注了信心和热情，他说："这是一个在韩国举办的国际赛事，我将向大家证明韩国是最强的WAR3国度，以及展示UD的强大！"在WEG小组赛上，Sweet遭遇暗夜天才少年Freedom，虽然Sweet发挥相当出色，演绎出经典的食尸鬼包抄，但因为1.17版本亡灵的劣势，Sweet面对暗夜强大的经济优势以一矿战四矿至最后弹尽粮绝。比赛失利后，Sweet一言不发，双臂放在桌子上，头深深地埋在双臂间很久很久。是的，他又一次哭了，很多现场的Fans也陪着他落下了眼泪。



2004年的ACON4总决赛，仅得到第三名的Sweet看起来有些郁郁寡欢

在这之后很长一段时间内，Sweet状态陷入低迷，2005年初的比赛每次他都早早地被淘汰。后来人们才知道，Sweet把精力转移到了风靡全球的网络游戏《魔兽世界》上，也许这是他面对失败和压力所作的一次放松或逃避。但是Sweet很快就后悔了，他没有办法放弃比赛，一次次的失败反而更坚定他要做强者的欲望，他必须更加努力！2005年4月，Sweet离开SK战队后加入了WE战队，拥有大量一起练习的队友，他的训练更加刻苦。

对Sweet的考验还在继续着，不懈苦练的Sweet在2005年5月迎来了ESWC韩国预选赛，在预赛中他早早遭遇强敌Moon，并将其击败。渐渐找回状态的Sweet一路杀进世界总决赛八强，但是却遇到了如日中天的世界兽王Grubby。Sweet终不敌兽王惨淡出局。ESWC2005落幕之后，WCG2005如火如荼地开幕，Sweet在韩国预选赛遭遇自



Sweet与Sky的合影

己好友也是宿敌的Freedom。Sweet展现了身为亡灵杀手的傲人操作，利用石像形态的天鬼围杀住了Freedom的熊猫，最终2：0胜出。而后在预选赛职业组的最后一个名额争夺战中，Sweet遇上了老对手Moon，两人的世纪大战再次爆发，3场惊心动魄的激战令人无法忘记。比赛结束后Sweet哭了，Moon也哭了……所有魔兽玩家都不会忘记两位王者同场哭泣，为自己哭泣，为对手哭泣。结局对于Sweet来说总是那么尴尬，他得到的又只是精彩的失败。

喜悦的眼泪——初登王座


终于得到职业生涯的第一个大赛冠军!

忧郁王子3年的魔兽生涯终于迎来了通牒，作为一个韩国的成年男子，他将在2006年5月迎来军役，这让他陷入了巨大的压力。如果还是没有世界冠军的头衔，他就必须在来年放弃自己钟爱的魔兽。3年付出和努力，却没有一个能证明自己的成绩，“忧郁王子”和“无冕之王”的美名拿来又有何用？Sweet比任何人都想证明自己，他文弱的外表下是坚强的内心，他将不断地努力，无畏地前进，等待着下一个世界性的重大赛事的到来——那就是WEG2005第三赛季。

WEG2005第三赛季总决赛，北京首钢篮球馆，忧郁王子Sweet对阵邪恶蜘蛛王Gostop。面对信心满满祭出必胜宣言的Gostop，Sweet显然状态不够兴奋，很快被Gostop连下两城，只要再输一场就要再尝苦果的Sweet又把头埋到了双臂间……忧郁王子现在面临着前所未有的压力和挑战，现场所有Fans的心都如麻花般纠结在一起，他们害怕王子再次像一个孩子那样崩溃。但是Sweet很快换了姿势，他静静地坐着不让自己哭下去，因为战斗还没有结束，他忧郁的眼神依旧在努力寻找自己的状态。

第三场命运之战在首钢篮球馆数千名观众疯狂的“Sweet加油”声中展开。面对Gostop之前将自己击败的空投绞肉车战术，面对自己被拆掉的大半建筑，面对自己被打掉的主基地和几乎所有的侍僧，当所有人认为Sweet将以0：3落败的时候，Sweet没有丝毫放弃，他的眼神仍然闪耀着渴望胜利的光芒，然后凭着惊人的意志力与Gostop继续对拆。冲动的Gostop将自己的巫妖单传回基地，Sweet以迅雷不及掩耳之势将对手的巫妖击杀，并用一个千钧一发的死亡缠绕保住了自己最后的一个火种侍僧，上演惊天逆转大翻盘！仅仅1%机会胜利的战斗，让Sweet把握住了，刹那间所有的观众全部起立尖叫欢呼，如海啸般震撼。

Sweet终于找回了自己的状态，第四场发挥极为出色，先是利用食尸鬼强拆掉了对手的金矿，最后气势如虹的三英雄和天地鬼一举摘下了Gostop蜘蛛流的招牌，将比分扳平！最后一场战斗是亡灵内战典型的巫妖和石像鬼的对拼，Sweet利用物品的优势配合、毫无破绽的操作，在一场决战中几乎全歼Gostop部队，巫妖金光一闪到达6级，跳出象征胜利的死亡凋零。胜利的Sweet甩下鼠标和耳机，振臂欢呼着跑到台中央，全场都为他而沸腾。接受采访的Sweet站在赛场的中央，看着无数激动的Fans，百感交集难以言语，没有什么可以形容他此刻的心情，他再也无法控制自己的眼泪，但是这次变成了胜利与喜悦的眼泪。当所有的努力得到回报，圆梦的感觉可令人生无憾。


在WEG2005上，Sweet获胜的刹那

忧郁王子终于学会了真正的哭泣，他想过放弃，想过屈服，但是他最终没有这样做，只有战胜自己的强者才能获得成功。赛后接受采访的Sweet这样表达自己的心情：“我今天真的是非常激动，我终于通过自己的努力，拿到了梦寐以求的冠军。感谢大家长期以来对我的支持，不过我此时最想感谢的是我的家人。父母对我的支持一直都是我职业生涯最大的动力，否则不会有我的今天。”


Sweet与兽王Grubby的对决，两人都是万千玩家的宠儿

如火般燃烧——王子登顶

跨越门槛、超越自我的忧郁王子迎来新的一年，气势一发不可收。2月3日，2006年的首个世界大赛——暴雪主办的BWI(Blizzard World-wide Invitational)在韩国首都首尔举行。一路过关斩将的Sweet在胜者组半决赛中遭遇夺冠大热门Farseer，忧郁王子一改以往对战兽人的疲软，以2：0将这位韩国实力兽人打入败者组，随后在胜者组决赛迎来一直难以超越的对手——世界兽王Grubby。面对兽王强大的实力和亡灵对兽人时些微的种族劣势，Sweet和Grubby大战3场最终不敌兽王被打入败者组。但是忧郁王子并没有因此士气低落，在败者组决赛中轻松战胜韩国暗夜老将Showtime获得败者组冠军，成功和Grubby会师决赛。Grubby作为胜者组冠军只需要在一个三局两胜的较量中击败Sweet即可夺冠，而Sweet需要两次在三局两胜的较量中击败对手。以对抗亡灵闻名于世的兽王Grubby的巨大身影就如山峰一样阻拦在Sweet面前，这将是何等的挑战！


胜利了！

决赛日的比赛吸引了所有人的目光，长久以来兽王的伟大战绩，亡灵对抗兽人的版本劣势，胜者组冠军和败者组冠军较量的优势让Grubby夺冠的呼声无比高涨。第一场战斗兽王使出了最拿手的经典兽人战术，强大的兽人在这位世界上最优秀的兽族指挥官麾下骁勇善战，轻松击败使用传统蜘蛛流转毁灭者的Sweet。兽王首战的胜利使Sweet陷入绝境，只要在剩下的两场比赛中再输一场，就会把Grubby送上暴雪精英赛冠军王座。但是Sweet羞怯的脸庞已经在透露着王者的自信，退无可退的他只有放手一搏。第二场比赛Sweet无可比拟地勇猛，二本率领大量蜘蛛前往兽人家压制，再现亡灵杀手气息。绚烂优雅的蜘蛛舞、璀璨必杀的英雄连技让兽人的部队连连溃败，Sweet成功扳回一盘。关键的第三场战斗，Sweet奇招叠出，启用恐怖嚎叫的深渊魔王让兽人方寸大乱，Grubby放弃空军生产灵魂行者克制深渊魔王，但是纯地面的兽人部队遭遇到亡灵的毁灭者，再强大也只能瞬间灰飞烟灭。不可思议的逆转！忧郁王子凭借对亡灵的深刻理解力克强大的Grubby取得了第一个三局两胜较量的胜利。

第一个艰难的胜利仅仅是让Sweet和Grubby重新站回到一个起跑线上，紧接着的三局两胜的较量将决定谁会成为本届比赛登上冰封王座的王者。第一场战斗，调整好心态的兽王Grubby雄姿再现，他的操控毫无破绽，战术意识操作无一不达到完美的境界，Sweet完败。面对状态达到巅峰的兽王，Sweet再次陷入九死一生的境地，只要再输一场就输掉冠军。第二场战斗打响，Sweet生产了大量的蜘蛛并且在二本之后召唤初期压制能力超强但是后期却极弱的英雄那迦海妖，大量部队冲向兽族基地。Sweet用最坚定的行动告诉世人，他要破釜沉舟地和Grubby展开生死搏斗。常规攀升科技的Gruuby见到亡灵大军奋力抵抗，但是脆弱的剑圣和牛头人酋长在蜘蛛的齐射、那迦海妖的冰箭和死亡骑士千里飞来的死亡缠绕下无处可逃，英雄战死后的兽族基地无法抵抗亡灵强大的攻势，只能败下阵来。Sweet用最果断的打法取得了至关重要的胜利，也将兽王推到背水一战的悬崖边上。最后的战役开始了，已经丧失应有自信和霸气的Grubby面对气势旺盛的Sweet显得疲于抵抗，只能无奈地接受了败局。Sweet两次绝地逆转为他迎来了最终的胜利和对手的祝福，忧郁王子再次登上了世界冠军的宝座！


赛后接受采访时，终于不会再有眼泪了


现在的忧郁王子，脸上的笑容何其灿烂

连续两次冰封王座的登顶让Sweet成为魔兽界的新一代王者，忧郁王子成功地赢得了他的冠军和梦想，也获得了人生最宝贵的财富。按照韩国法律，免去军役的Sweet会继续驰骋在魔兽的战场上，“忧郁王子”将永远是他的美名。但是当经历了三年的风雨攀登，终于可以傲立在全球魔兽界焦点瞩目的巅峰时，我们忍不住要微笑着问他：忧郁王子，现在你快乐吗？ P

竞技游戏发展到今天，面临着主流和非主流的明确定性。以《反恐精英》《星际争霸》《魔兽争霸III》等为代表的主流竞技游戏凭借其适应电子竞技的高品质、火爆的玩家社区以及赞助商的多方拓展，在过去的几年中牢牢占据了各大电子竞技赛事。而另外一些非主流的竞技游戏，虽然拥有大量基础玩家，但因为种种原因，要么不能成为正式的比赛项目，要么只在某一年的大型赛事中昙花一现。但这些游戏出色的品质以及在电子竞技发展过程当中的特殊作用，应该都是值得我们关注的。本文选取了3款非主流竞技游戏进行了竞技性分析，最后进行了综合评述。

游走在电子竞技的边缘
——非主流竞技游戏初探

■北京 Magicboy

《战锤40000——战争黎明》

◆ 游戏类型：RTS
◆ 相关赛事：WCG2005正式比赛项目、其他一些中小型线上联赛



游戏简介：《战锤40000——战争黎明》的开发商是曾经开发过《家园》和《家园2》的Relic公司，根据已经流行了将近20余年的系列桌面游戏《战锤》以及《战锤40000》改编而成。很多即时战略游戏（包括著名的《星际争霸》等）都是以这个系列桌面游戏的故事背景为蓝本开发的。本作拥有出色的图像效果和注重战斗的游戏方式，游戏的核心就是进攻、进攻再进攻。

竞技系统：游戏中设有4个种族，分别是星际战队（SPACE MARINES）、混沌星际战队（CHAOS SPACE MARINES）、神族（ELDAR）、兽族（ORKS），每个种族都由各项属性完全不同的兵种组成。游戏的资源有金钱和电能两种，可以理解成《星际争霸》中的Mineral和Gas，不同的是游戏中并没有类似Probe、SCV这样的“农民”存在，也就是说资源不需要单位来采集。金钱是通过占领据点获得，电能则是通过建造电场（类似于《红警》的设定）生产。在游戏刚开始时是没有据点的，需要玩家控制部队寻找和占领据点，因此在游戏开始后也许很快就会进入战斗，同时由于据点也是地图上非常重要的战略位置，因此如何占据更多的据点便成为获得游戏胜利的第一元素。围绕这个核心，会产生很多策略和技巧。


军队司令作为英雄拥有强大的个人能力


占领据点才能获得资源

在游戏中，4个种族都各有独特的战略发展方式。比如神族建造建筑物和生产兵


战斗是游戏的核心要素

种的速度都很快，可以利用速度优势进行快攻；兽族则拥有高防御力和强大的肉搏能力，因此可以采用强行拆除敌人建筑的方式来赢得比赛。想获得战斗的胜利就要熟知各种兵种的属性，同时良好的操作也必不可少，游戏的竞技性在此也得到了体现。

竞技评价： 从观赏性的角度上来看，《战锤40000——战争黎明》的视觉效果非常出色，画面整体上看起来很大气，而游戏的战斗画面更是让人过目不忘。在由游戏内涵衍生的竞技性方面，由于不需要进行采矿，战斗随之成为游戏的重心，丰富多采的战术理念以及各种操作技巧都让这款游戏具有很强的竞技性。当然这个游戏系列想要成为主流竞技游戏还面临着一些困难。对于游戏本身来说，最致命的问题是兵种的AI过低，在某些时候无法执行玩家输入的指令。比如在两军对阵时有可能发生部队接受了攻击指令却原地不动的情况，这会让战术的执行遇到很大困难。其次在种族平衡性上也存在一些问题，一些情况下你会发现某些种族几乎是无法战胜的，这些都会影响游戏竞技性。而对于外部环境来说，欧美有大量忠实的玩家，他们大多数是《战锤》和《战锤40000》桌面系列游戏的狂热拥护者。在这些玩家的努力下，欧洲的线上联赛具有了一定规模，但欧美赛事的两个标尺CPL和ESWC都没有将游戏设置为比赛项目。而在电子竞技王国韩国，2005年中旬曾经举办了一个和星际联赛类似的战锤联赛，参加这个联赛的韩国选手也迅速成为领域内水平最高的群体，其中的佼佼者SeleCT也当之无愧地获得了WCG2005这个项目比赛的冠军。但WCG后战锤联赛停办，SeleCT也不得不转向魔兽领域发展。从上面这些情况我们可以看出，这款游戏在电子竞技领域的发展并不是很顺利。



韩国选手SeleCT获得WCG冠军后转战魔兽领域



《战地2》

◆ 游戏类型：FPS
◆ 相关赛事：北美CAL线上联赛、欧洲EPS线上联赛、世界线上联赛、其他一些中小型线上联赛

游戏简介： 这是一款由EA和DICE联合打造的FPS超级大作，也是著名的《战地》系列的第三部作品。这款游戏在各个方面都非常出色，没有辜负外界对它的期待。游戏背景设定在近未来世界，由假设中设定相互冲突的三方军队进行战斗。

竞技系统： 《战地2》的多人对战模式只有一种——征服模式。在这个模式中，游戏开始时对战的双方将各自拥有一个生产点，然后通过战斗来夺取分布在地图中的多个控制点，只要将所有控制点占领，即可获得游戏胜利，而如果在游戏中有一方消灭了敌人所有部队，也可以获得比赛的胜利。

模式看起来很简单，但深入到游戏当中就会发现并不是这样。首先就是游戏中的指挥官设定：由于游戏允许对战双方各自的人数上限多达32名玩家，而如果任由每个玩家单独行动的话，会出现混乱不堪的局面，团队协作也无从体现。因此游戏通过指挥官的设定来解决这个问题。一个32人的大团队可以分成数个小队，分别由不同的兵种组成，这些小队各自设定一个队长，由队长负责指挥小队的行动，而指挥官则需要指挥这些小队长。全部命令就通过这么一个指挥系统在各个阶层之间传递，这与真实的军事战争有些类似。凭借指挥官的设定，一支人数较少但团队配合良好的队伍完全可以击败一支人数众多但没有组织纪律的乌合之众，这个系统确实非常出色，使得玩家能从中感受到和以往任何类似游戏都无法体会到的竞技性体验。其次是游戏中玩家可以使用大量的武器和载具，武器之间的平衡性非常好，任何一种武器都有另一种能够克制它的武器，这对玩家的战斗意识以及操作都有了比较高的要求。


武器之间的平衡性非常好


玩家可以选择担任自己喜欢的角色

竞技评价： 《战地2》使用了改进的图像引擎，游戏画面的进步非常大，各类细节的刻画细致入微，这让游戏的观赏性得到了很大的提高。游戏的竞技模式虽然只有单一的征服模式，但凭借出色的系统设定和平衡性显示了非常强的竞技性，是一款不可多得的FPS竞技游戏。


游戏的画面效果相当出色

《战地》系列在世界各地一直都拥有超高人气的玩家社区，《战地2》发布

后又有大量的新玩家被吸引进来。游戏的高品质和平衡性是毋庸置疑的，很多人一直呼吁用更加真实的《战地2》来取代CS成为主流的FPS竞技游戏，因此很快就产生了各类大型线上赛事，发展势头良好。但《战地2》至今一直无缘大型线下赛事，一是因为游戏要求的配置实在太高了，二是因为正式比赛至少是8 VS 8的选手对抗，而这对于线下赛事来说实在是太多人了，不管是安排比赛场地还是其它各种情况，都不能保证比赛顺利进行。

《使命召唤2》

◆ 游戏类型：FPS
◆ 相关赛事：北美CEVO线上联赛、SOTF线上联赛、其他一些中小型线上联赛

游戏简介：由著名的游戏发行商Activision推出的以二战为背景的FPS游戏，游戏中的关卡也更加多样化，任务的设计比以往的二战游戏更加自由，玩家在游戏中获得了许多前所未有的体验，世界各地的玩家和游戏媒体都给这款游戏极高的评价。



Search and Destro模式可能借鉴了CS的理念

竞技系统：COD系列一直具有很强的竞技性，国外很多知名的电子竞技俱乐部像3D、SK很早就设有专门针对COD的战队。COD2的多人模式加入了前作所没有的几种模式，这里重点介绍两个。在Headquarters模式中，双方玩家有一方在地图上选择一个得分点作为据点，游戏开始后得分点开始加分，而另一方必须阻止对手加分，防守的一方部队死后是无法复活的，直到这一局结束。在Search and Destroy模式中，对战双方有一方需要队伍去埋放炸药并守护，另一团队要阻止这个过程，不知道这种模式是否是按照CS的理念设计的。这5种多人模式各具特点，相当具有竞技性。在游戏中，双方必须适应不同的战斗形式以及武器，而灵活的移动则能帮助玩家占据有利位置或者迅速摆脱敌人的追击。当然最重要的还是要重视团队配合，单靠个人很难取得比赛的胜利，这是FPS多人游戏的精髓，也是游戏竞技性体现最多的地方。



高配置机器的画面表现十分出色

竞技评价：本作拥有高质量游戏画面，要求支持DirectX 9的中高端3D显卡支持，符合高配置要求的高级别画面，完全体现出了游戏引擎的强大威力，观赏性出众。而游戏丰富的多人模式以及比较平衡的武器设定都让游戏的竞技性得以体现，而Search and Destroy这种仿CS模式的存在又使得游戏增添了成为主流竞技游戏的砝码。COD2在中国拥有大批玩家，他们主要通过一些联网软件进行多人游戏。在这些服务器中，一些公认影响竞技性的元素都会被屏蔽，比如烟雾弹和具有变态威力的霰弹枪等。不过由于很多人都是才开始接触游戏，多人游戏显得比较生疏，更多地是各自为战。相信随着时间的推移，各种专业的战队会逐渐建立起来。而在欧美，早在COD时期就存在大量的玩家，随之也产生了各类线上联赛。COD2发行后由于多人游戏的模式得到了加强，更多喜欢二战类游戏的玩家加入了进来，各种比赛也越来越多，但基本上还全部是线上赛事。出现这种情况的原因，一是CS在短时间内不会被其他团队FPS代替，二是游戏的发行商并没有在电子竞技领域大力推广COD2。但这款游戏从各个方面都流露出了成为主流竞技游戏的潜质，如果有良好的发展环境，可能会在电子竞技领域取得成功。

综合评述：如果让笔者来给游戏划分3个层次，那么最普通的叫玩耍（Play），有一定规则的叫游戏（Game），高度规则化的游戏就应当是电子竞技（Esports）。上面选取的3款游戏，都具有这样的特征：拥有很强竞技性和拥有大量的玩家群体。但这3款游戏并没有成为或者暂时还没有成为主流竞技游戏，而是徘徊在电子竞技边缘的原因有3点：一是有些游戏本身的平衡性和竞技性还需要提高，要达到符合主流竞技游戏的标准还有一段路要走；二是需要制定完善合理的比赛规则，这是主流竞技游戏的必备因素；最后也是最重要的一点，就是大型赛事和赞助商的商业行为。CPL是典型的商业赛事，从DOOM3到Painkiller再到Quake4，游戏背后蕴涵了广大玩家和硬件厂商的无限支持，CPL也将主流竞技游戏的帽子加在了这些作品头上。然而DOOM3和Painkiller最终都失败了，Quake4因为CPL世界巡回赛的取消显得前途未卜，这就是赛事对游戏的影响。现在主流竞技游戏的玩家社区，都是基于游戏比赛而不是游戏本身，如果离开赛事，一切都会荡然无存。

非主流竞技游戏是电子竞技发展过程中必不可少的元素，在今后还会有更多的非主流竞技游戏诞生，而如何让它们成为主流竞技游戏从而推动电子竞技的发展，这是个很大的课题，需要广大电子竞技爱好者一同来探讨和解决。



乾坤一技 QIANKUNYIJI

本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

《1944——凸出部战役》反坦克艺术

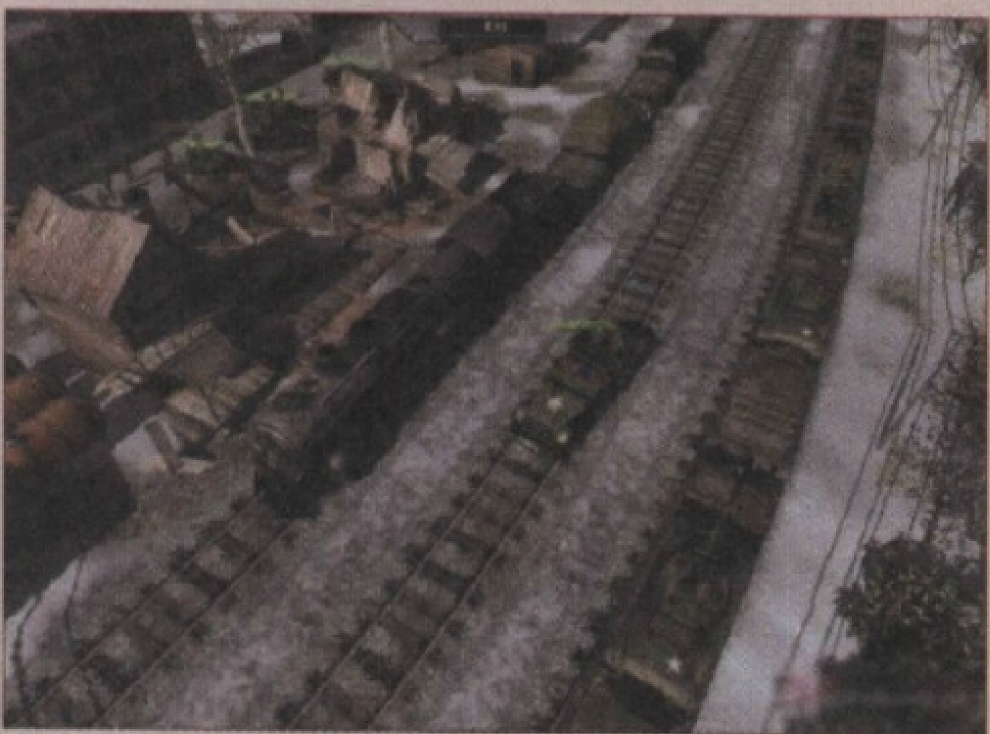
■浙江 何琦



人海战术在任何地方都是有效的



步兵正面阻挡坦克结果只能是螳臂挡车



车皮上的坦克只能作为装饰品，却不能投入战斗

《1944——凸出部战役》以1944年冬季在比利时阿登高原盟军与德军发生的重要战役为主题，是Digital Reality公司发行的一款相当出色的即时战略游戏。下面笔者谈一下在这款游戏中对坦克兵团进行克制的心得。

1.步兵与坦克发生正面冲突无异于以卵击石，完全有可能被坦克像砍瓜切菜一般收拾干净。不过凡事总有例外，如果有有利地形作为掩护也不一定会出现一边倒的情况。下面以游戏中较常见的城镇巷战为例说明。坦克队形被狭窄的街道所限制无法展开，发挥不了平原宽阔地区的集群威力，攻击面因而大大削减，一旦受到攻击反而会堵塞退路，完全成为瓮中之鳖动弹不得。用地雷来对付坦克是再好不过的了，埋下一些在进攻的必经之路，既能有效杀敌堵塞道路，又有可能夺取这些破损坦克实施临阵倒戈。

2.派遣几拨步兵进驻民居，主要是为了吸引敌方坦克的火力（切忌将反坦克手也带进民居，坦克的可视范围大，还没有来得及开火，步兵藏身之所早已夷为平地）。集合反坦克手和火焰喷射兵在附近隐蔽待命，等到双方激战正酣之时，再从敌方坦克侧后以迅雷不及掩耳之势杀出（注意士兵之间的站位，以避免无谓的损失）。

3.步兵对抗坦克毕竟是一场强弱悬殊的较量，如果有火炮（包括自行火炮、远程火炮、反坦克炮）协助作战，独木难支的情况势必有所改观，使用得当甚至能让对手难越雷池一步。部署反坦克炮最为关键的是扼守高地要隘，占领有利地形。鉴于火炮类单位HP值较低，建议将多余卡车（放下所有乘员）集中起来组成掩体，有这些雷打不动的“空车防线”在，坦克既冲不过来也打不到，只有光着急干瞪眼的份。远程火炮能自动为己方正在作战的部队提供炮火支援，当然电脑也同样能做到。

4.德军坦克在装甲、火力上优势明显，以一敌三不过是小菜一碟。此外，德式重型坦克远距离射杀的功夫一流，切忌与对手近距离接触；盟军坦克总体性能虽然处于劣势，但其机动性能表现尚佳，而且数量上也远胜过对手，战斗中活用“狼群战术”以局部的绝对优势压制对手火力，重点攻击敌防坦克的侧后软肋。

《1944——凸出部战役》拥有类似《突袭2》的驾驶员设定，所有车辆都需要由步兵来操控，乘员足额的坦克其攻击精准度、攻击速度、可视范围都处于最佳状态。此外，乘员中如果有指挥官、反坦克手、侦察兵等特殊兵种存在，那么其战斗力还会进一步提升。本作寻路系统不尽人意，调遣部队切勿随心所欲。循序渐进，步步为营，多兵种配合方能“百战不殆”。

《战地2》指挥官高阶手册

■游侠新Netshow论坛 Nabis

在《战地2》中，有时我们需要一个捷径在短期内提高自己在RANK（如“中国BF2联盟”的RANK：http://rank.bf2.com.cn）中的积分，或提高自己的K/D值（杀伤/死亡比率），《战地2》的指挥官模式给我们提供了这样的一个机会。以下是笔者近期运用《战地2》指挥官模式的一些心得，与各位共同分享（图1）。

指挥官的得分计算

在《战地2》中，指挥官得分取决于己方的平均得分和战局的胜负。若己方获胜，指挥官得分为己方平均得分的2倍；若己方战败，则指挥官只能获得己方的平均得分。因此我们为了实现迅速提高自己积分的目标，必须全力以赴辅助己方在战斗中获胜（图2）。

指挥官兵种的选择

在指挥官兵种的选择上，笔者认为特种部队最为合适，原因在于特种部队是游戏中唯一一个不被敌方无人侦察机（UAV）扫描出来的兵种，因此可避免被敌方指挥官发现和遭到炮击。选择特种兵的另一个好处在于，指挥官可把特种兵特有的5个C4炸弹安装在己方旗帜附近后藏匿，一旦发现敌方欲夺取该旗帜而己方缺乏援军，仅需从指挥官模式中切换出来引爆C4即可。

指挥官的藏身之处

在游戏中，指挥官最主要的威胁有两个：一是敌方指挥官的炮击，二是游戏中那些喜欢深入敌后玩突袭，顺便“刀”掉对方指挥官的孤胆英雄们。指挥官的藏身之处必须避开这两个主要的敌人（图3）。为了避开敌方的炮击，指挥官最好选择一些有“屋顶”可帮助自己挡住敌方炮击的地方藏身，而为了避开那些深入敌后的孤胆英雄，指挥官必须多花点心思，选择那些孤胆英雄们不经常去或认为不值得去的地方藏身。

扫描

卫星扫描的功能可让自己得到一份包含敌方兵力分布和进攻方向等信息的“快照”，在“快照”所提供信息的基础上，指挥官可决定向哪些区域投放无人侦察机、空投补给或炮击。此外，指挥官还可向没有无人侦察机扫描区域的战友提供扫描瞬间敌军在其区域的分布，特别是可在地图上标明那些让人头疼的狙击手的方位。每次卫星扫描需要接近半分钟的时间恢复到可用状态。

火炮攻击

火炮攻击是指挥官的杀手锏，炮击的目标主要包括：敌方狙击手——考虑到一个狙击手对己方士兵可能造成的伤害，狙击手应该是指挥官优先清除的目标；深入我方阵地的敌方特种兵——他们可能会威胁到卫星扫描、无人侦察机、火炮等设施的安全，削弱自己支援战友的能力；敌方主要的重生点——在UAV或卫星扫描的帮助下，指挥官可判断一段时间内敌人主要的重生点，并通过炮击减少敌方兵员；敌方载具的出现地——这些地方也是人员出现比较频繁的区域；刚刚失守的阵地——敌方为了占领一个阵地往往需要在旗帜附近停留一段时间，这是炮击对方的好机会；敌方指挥官——若能在卫星扫描或UAV的帮助下发现敌方指挥官并通过炮击将其击毙，可中断敌方指挥官对其部队支援一小段时间。在炮击中，火炮从发射到炮弹落向目标区域需要15秒钟的时间，炮击时间持续10秒，每次炮击需要一分钟时间让火炮恢复到可用状态（图4）。


图1：指挥官模式界面如图


图2：指挥官也可以顺便防守旗帜


图3：为自己寻找一个合适的藏身之处非常重要


图4：炮击是减少对方兵员的有效手段

侦察机

无人侦察机可在指定的区域附近盘旋一段时间，将该区域敌军活动的状况显示在己方地图上，主要用于敌我激烈交战的区域，也可用来扫描及指明潜入我方基地的小股敌方部队。无人侦察机每次可用时间为半分钟，恢复到可用状态需要35秒左右。

补给品

需要补给品支援的己方人员主要为狙击手、反装甲兵及己方装甲载具，根据战场形势或己方请求投放。另外，补给还可用于修复己方被敌方摧毁的火炮、卫星扫描、无人侦察机等设施；若是补给和火炮同时就绪，还可考虑向敌方人员密集区域空投补给将敌方人员吸引过来然后炮击。补给还可用来砸死对方在同一位置长期不动的狙击手，但需要练习。

《金刚》隐藏结局心得详解

■游侠新Netshow论坛 今夜星空

凡是看过《金刚》电影的都知道金刚最后的结局是从大楼上掉下身亡，在游戏中剧情模式也是依照电影原作而来，但在游戏通关以后如果完成度达到100%且分数达到250 000分（分数是根据你过关的时间和伤害的次数决定的），就能开启隐藏结局的关卡。打开游戏存档奖励项的最后一个即是这个关卡了。《大众软件》今年第5期的攻略栏目中曾介绍过这个隐藏关，下面笔者来谈一下自己打这个关卡的心得。

进入隐藏关后，剧情会从金刚带着安爬上帝国大厦开始。这时战斗机会不停地朝金刚射击，在楼顶的金刚是非常脆弱的，经受若干次攻击很容易被打死，所以灵活控制方向极为重要。这里你可选择攻击飞机或等待一段时间触发剧情，而躲避飞机扫射的最好办法就是，侧身然后等到飞机靠近后再攻击飞机（图1），控制金刚时仅仅可进行左右方向转动。在飞机靠近后操作鼠标进行攻击，右键为抓取，左键为击打。如果抓取飞机成功还可向别的飞机进行投掷，如果命中就可同时击毁2架飞机（图2）。


图1：侧身躲避飞机扫射


图2：同时击毁2架飞机

随后在大楼四周会有探照灯打开，杰克和卡尔也会开着飞机赶到支援金刚（图3）。这时要做的就是打坏4盏探照灯，再消灭金刚周围的飞机。在打探照灯时其他飞机也会向你射击，要注意躲避，这里很容易被击落（图4）。打掉探照灯后消灭其他飞机时没有什么特殊的技巧，主要是熟练地控制方向，不要离金刚太近，否则也会被它当作敌人而一把抓住。消灭完敌人飞机以后，大厦打开了备用的探照灯，这时金刚也会从楼顶下来了。


图4：打探照灯时躲避其他飞机的攻击


图3：打开探照灯杰克和卡尔赶来支援

最后就进入到结局的动画，杰克和安驾驶飞机去骷髅岛看望金刚（图5）。我们终于改变了电影悲伤的结局！


图5：最后结局动画

PES5键盘任意球操作心得

■四川 秦国强

对于《实况足球》爱好者来说，最熟悉和方便的莫过于用PS2手柄来操作，但移植到电脑平台的PES5却给我们提供了另外一种操作方式——键盘，许多玩家使用键盘的熟练度丝毫不逊色于用手柄。下面笔者就为各位谈一下用键盘罚任意球的心得。

对于键盘设置，笔者为大家这样推荐（如图1），因为这种设置基本能保证手指操作到每个键位，并能使用一些只能用PS2摇杆手柄才能使用的功能，如马赛回转。

那么，接下来就是用键盘操作来罚任意球的实际过程了。首先笔者认为在PES5中，25～30米的距离一般用善于踢弧线球的球员更易进球，下面为你介绍的也正是这种方式。不管是擅长左脚还是右脚的球员，对于角度的选择都应该是稍稍偏出球门柱外侧（如图2和3）。当然这和你所选择的球员的罚球的弧度有关系，实战时应该根据自己球员的指数选择角度。调整好角度以后就是力量的选择，在PES5中，大多数球员罚球的最佳力量都是刚好到力量条的中间或稍过一点。25～30米的距离，发力是必须的（特别是弧线球型球员）。下面是具体操作：先按住↑不放，同时点D开始蓄力，到力量槽的一半时松开D（这里不推荐分段蓄力射门，因为这样很容易超出最佳罚球力量，使球打高。当然，如果你习惯选择分段蓄力，一定要注意不同的球员助跑时间不同，你用来调整力量条的时间也会不同，所以平时应该尽量多练习，找到自己的按键感觉），按住E的同时按住←或→选择皮球的左右旋转方向，当皮球刚绕过人墙时按住W（这是整个操作中最重要的一点，笔者发现W键让皮球的下坠效果明显强于S键，并且具有很高的进球率）。接着你看到的就是美妙的弧线，美妙的进球。



图2



图3



图1

本期推荐补丁

下载网址：http://patch.ali213.net/

《三国群英传VI》（中文版）游侠精华补丁攻略集

该攻略集包括了游侠论坛“中文大作游戏专区”里的最新补丁、修改器、攻略、地图以及最新修正档等。由游侠中文大作专区版主jsb520084整理，游侠论坛众多网友制作及提供。

《战火兄弟连——进军30高地》（Brothers in Arms：Road to Hill 30）官方繁体中文汉化包

本汉化包必须在v1.11版的英文版上使用。使用前请先到“游侠补丁网”下载相关程序，把游戏升级到v1.11版，然后再安装汉化包。汉化包由游侠版主poseden根据官方繁体中文版制作。

《电影大亨》（中文版）官方繁体中文汉化包最终版

最终版为完美版，适用于任何版本号的英文版，并且可使用对应的CD补丁。游侠版主poseden根据官方繁体中文版制作，同时感谢制作各种汉化包的小旅鼠及其他网友。

《超能特警组》（F.E.A.R）官方繁体中文汉化包第二版

第二版修正了游戏第三幕的Bug，适用于任何版本号的英文版，并且可使用对应的光盘补丁。由游侠版主poseden根据官方繁体中文版制作，同时感谢提供汉化资源的游侠网友cool168。

《神秘岛V》+《秘洞回声》+《奥秘时代》+《华氏》等游侠论坛“冒险解谜游戏专区”精华攻略集第二版

本版包括专区内各冒险解谜游戏大作各种心得、攻略精华整理包等。由游侠版主xzf223683整理，游侠论坛众多网友制作提供。

《明星志愿3》+《阿猫阿狗2》+《幻想三国志贰》+《三国立志传3》等游侠中文大作区精华补丁、修改器及攻略

本集内容包括了游侠论坛“中文大作游戏专区”里的各种补丁及修改器和攻略指南等。由游侠版主scc1003整理，游侠论坛众多网友制作及提供。

《鬼武者3》（Onimusha 3）v1.1.0升级档游侠免安装版

内附v1.1.0免安装精简版补丁、CG中文字幕补丁、v1.1.0游戏修改器等。由游侠版主暗夜星辰整理，游侠网友shandaro_new、vosman、shitmanhe等提供及制作。

《彩虹六号——禁闭》（Rainbow Six：Lockdown）光盘补丁

《战火兄弟连——进军30高地》（Brothers in Arms：Road to Hill 30）v1.11升级档

《侠盗猎车手——圣安地列斯》（GTA San Andreas）v1.01升级档补丁（内附官方升级档及使用说明）

《帝国时代III》（Age of Empires III）v1.04升级档补丁

《2006都灵冬奥会》（Torino 2006）光盘补丁

《工人物语——国王遗产之传奇》（The Settlers：Heritage of Kings Expansion）光盘补丁

问题交流 《三国群英传VI》 客座专家：fly

问：我的武将官位已达到带领3名武将出战的条件了，但为什么每次还是只能带1个人上场，而敌人则每次都可有2名武将与我对战？要怎样才能增加带领出征的武将数量？

答：首先，你要看一下在城市选项边上是否可以点选“部队调度”一项。如果你的带将数量在2人以上的话，那么应该可以点选；反之，则没有该选项。在部队调度一项，你需要把武将后面的“1/2（带将数）”一项点下去，然后点击想要整合的部队就可以了。

举例来说：

刘备 轻步兵 100（数量） 600（战力） 100（士气） 1/2（带将数）

此时，点击“部队调度”，你就会看到：

吕布 轻骑兵 100（数量） 1000（战力） 100（士气） 1/1（带将数）

这时，你只要先点刘备，再点吕布，将这2条整合起来就完成了。以后就可以有2名战将同时出征了，带领3名武将出征的方法与此雷同。

问：我刚进入游戏时没有任何问题，但游戏进行到2小时左右就会自动跳出，回到WinXP系统，并且出现“SangoVI-FinialVer:F.0.1.2.0.0 Wed Jan 25 11:24:20 2006 CGameWnd::GameLoop ocurs fatal error...2006-02-06[02-09-42]”的字样。按“确定”之后，游戏就彻底退出了，尤其每次都是在对战画面出现。请问这个问题要怎样才能解决？

答：你可通过以下2个步骤来解决这个问题。首先，你要把游戏目录下Movie文件夹下的2个存档删掉；然后，把名为SG6-999.sav和SG6-099.sav的2个存档文件删除。虽然其中一个可能会自动生成，但孤掌难鸣，不会影响你进行游戏。

问：为什么我已占领了敌人全部城池还是无法破关？是还有其他君主在外面浪荡，还是说要把全部君主都抓起来才能破关？我已更新了1.3版，怎么解决这个问题？

答：其实即使占领了全部城池，但洞天福地是会有部队流浪在外面的，只是你从地图上不好观察到。解决的方法其实很简单，你只要把地图的颜色改变一下，就会很容易地发现城外的闲散部队了。

杀龙 流星篇

■北京 文舟

前文介绍：女人心，如海底针，难以捉摸。而帕奥拉的心思，更加不易揣摩。当命运之轮开始转动，雷文终于从渔家小子变成了伟大的骑士队长，可以享受爱情甜蜜果实的时刻，帕奥拉却要含泪斩断情丝，这一切究竟是为了什么……

“下贱的龙族。”大公爵面对几名高大的龙人，轻蔑地说着。他的动作犀利，剑光不停爆闪。几秒钟后，龙人全惨嚎着倒在血泊中。“鹿盔，银月城还有多少这样的潜伏者？”大公爵问，”或许爱莲娜公主的逃走是明智的。龙族还惦记着大十字军之剑的下落。”

“帕奥拉？”雷文回过神来，呼叫：“帕奥拉，你在哪里？”

众人这才发现帕奥拉不知道什么时候不见了。“公主还是不肯回去。”鹿盔沮丧地说，“当一个精灵要消失的时候，谁也拦不住。”

雷文却说：“萨纳河东岸森林里有个木屋，离河岸不远。或许，您可以在那里见到帕奥拉。”众人听了这话都有些意外，鹿盔更是不解：“小子，为什么要告诉我这些？”

“帕奥拉一直很孤独。”雷文说，“我们并不打算过隐居的生活。我们结婚也希望得到祝福。但是如果有人想要伤害她，就必须从我的尸体上踩过去才行。”

“蠢货。”鹿盔撇了撇嘴，“她可不需要你这样的小伙子保护，不过你是个不错的人。拿去，我对你的评价不过是一颗橡树种子。”鹿盔走了。雷文转过身，发现大公爵正凝视着他。大公爵厉声问：“你说她住在东岸的树林里？”雷文反问：“有什么不对吗？”

大公爵和手下交换了一下眼色，卡迪南说：“龙和精灵会营造普通人难以察觉的结界躲藏起来。”大公爵沉思片刻：“雷文，你不要再做渔民了。你有能力，你应该是战士。在那树林里有一条危害人民的恶龙，今晚我们去杀了它。从今往后，你跟我去暴风城吧，你的子孙从此将跃入骑士门第。

“骑士？”雷文仿佛听见了不可思议的事。渔民的儿子也可以做骑士？进入那旗帜飘扬的骑士大厅，佩戴蓝色的彩带徽章？家族的命运，或许就从这一刻改变，但此刻更可怕的事情是那些骇人听闻的话。“您说林子里有条龙？”雷文急道，“就在帕奥拉居住的树林里？”

“或许她有办法让龙找不到她。”大公爵点点头。

此时，围观人群中的一个“人”突然化作一条巨大的龙跃上了屋顶。人群惊叫，那龙喷出猛烈的龙息，将所有的人吹倒在地。“东岸的林子里，哈哈。”巨龙发出邪恶的声音，“我终于知道她的下落了。大十字军之剑也在她的手里么？多谢了。”惊呼声中，巨龙振翅高飞，平地起了狂风，刚刚爬起来的人又是一阵东倒西歪。

“拦住它！”大公爵抓起一支长矛投掷出去，但是龙已经飞远了。“追！”大公爵一声号令，骑兵们便上马出发。众人紧追着天空中的黑点，但是只追了不远，就被一堆大石头挡住了去路。刚刚修好的路，又被从山上滚落的石头挡住了。

“可恶！”领主气得大叫，“不是什么山体滑坡，是那龙干的！雷文呢？那小子哪里去了？”

“帕奥拉！”雷文丢下马匹，不顾一切地爬过巨石，向村里跑去。一条巨龙正在追赶帕奥拉，他的帕奥拉！他的脑海中不停闪过五年前和帕奥拉相见的日子。没错，帕奥拉不要那把剑，因为那把剑是她丢进河里的！所以她一下子叫出了剑的名字，见到剑的时候，是那么惊讶！缘分么？抑或是玩笑，河川之神的玩笑。河川之神给了有耐心的人最好的回报。帕奥拉，那才是河川之神给他的回报。

剑在手，剑柄冰冷，沉重。

雷文高举大十字军之剑，踏入了树林。帕奥拉的小屋就在不远的前方，但是他感到树林和平时不一样。小动物们都跑了，熊也跑了；树木噤若寒蝉，不敢在风中发出声响。整片森林仿佛死了一般。

龙在附近。

雷文缓缓地一步步靠近小屋，见到了倒在地上的尸体——是鹿盔。他肚子上插着一根树枝，身体扭曲着蜷成一团，表情无比惊骇。雷文将目光从尸体移向小屋。在他和帕奥拉一起盖的那所小屋里，帕奥拉给他烤面包，帮他洗衣服，那是他想要捍卫的幸福。

一股巨大的气息隐藏在屋后，是那么巨大。没错，那是整个树林都颤

抖的根源。雷文毫无畏惧，高声呐喊：“出来吧，龙！”

随着他的声音响起，巨龙张开翅膀，咆哮着跃上屋顶，狰狞的头颅高高俯视着眼前渺小的人。“你要的剑在这里！”听到雷文的挑衅，巨龙发出雷鸣般的吼叫。

这是一场从未想过的战斗，但是雷文不害怕，他觉得这种感觉很熟悉，仿佛能洞悉巨龙所有的想法。他在龙爪和血盆大口之间电闪般腾挪，怒吼着用狂风暴雨般的力量还击。那不是人和龙在较量，而是如两条龙在扭打，撞断了脆弱的树干，狂暴地宣泄着自己的气息。

巨龙害怕了，它发现自己无法撂倒眼前这个渺小的人类。这小人和它一样强壮，它决定拿出它的绝招。一道光芒从天而降，笼罩在巨龙身上。雷文的剑就像稻草一样被弹开，巨龙猛烈的还击将他撞得腾空而飞，拦腰撞在树干上。

“我承认你是厉害的人类。”巨龙嘴角淌着鲜血，“像你这样的人类世界上没有几个，但是很可惜，我是远古龙族的成员。造物之神允诺，我们是凡人所杀不死的。认命吧，人类！”

它的血盆大口向着雷文罩下来。雷文双目圆睁，只能看见巨大的牙齿不断逼近。危机时刻，传来帕奥拉的尖叫：“不！”

一道同样的光芒从雷文身上散发出来，弹开了龙的血盆大口，竟然将它弹得仰倒在地。雷文的手死死抓着剑柄。大十字军之剑发光了，血红色的光芒就像雷霆的电芒布满剑身，崩射着可怖的能量。雷文翻身跃起，一声大吼，旋身斩向巨龙的胸口。滚烫的龙血随着破碎的龙鳞从巨大的伤口里喷洒而出，溅满了四周的土地。龙头在长嘶中重重地拍倒在地面，垂死的身躯不断痉挛。

帕奥拉拿着一把小小的铲子，面色惨白，站在一边。巨龙微微扬起头，吃力地吼了一声。那眼光中有惊讶，有不甘和欣喜，说不出的复杂表情。雷文浑身剧痛，拄剑支撑着身子。帕奥拉给他加的无敌光环从他身上消失了，他惊喜地喊：“帕奥拉，你没事，太好了！”

帕奥拉一脸惊骇，她竟然轻轻地向那垂死的龙走了过去，伸手去摸巨龙的脸。

“小心”，雷文急道，“它还没死！”脚步却因为身体的痛楚而无法移动。

“听话”，帕奥拉冷冷地对龙说，“乖孩子，不要用你的鼻子拱我的手，我保证会用你的皮来做我的靴子的。”巨龙发出垂死的吼叫，头垂了下去。

雷文拼尽全身的力气，一声大吼高高跃起。剑在空气中发出雷霆的呼啸，一剑斩断了龙吼！他将剑插过龙的头颅，将龙首钉在地上，发出狂暴的吼叫！他胜利了，他战胜了巨龙！

吼叫声引来了匆忙赶来的人群，大公爵和卡迪南，他们都用惊讶的眼神望着他，充满了敬佩之情。“我的眼光没有错，你是天生的战士。”大公爵说，“有这份了不起的功劳，你就跟我到暴风城去吧。我们可以战胜邪恶的龙族，保护我们的人民，为国王服务。去了就做我的骑士队长，不出两年，你就可以成为少校，甚至司令、元帅，带着荣耀回来。那时，迎娶一个精灵公主也只是外交上的事情，我会请求国王陛下为你们证婚的。”

“你听到了么？帕奥拉！”他兴高采烈地冲到恋人身边，“我可以当骑士队长！”

“是！”帕奥拉依偎进他的怀里，眼中噙着泪光，“你一定可以成功的，等你当了将军，我就嫁给你。”

雷文，就这样成了伟大的骑士队长，受人敬仰的英雄，大公爵的得力助手。他的名字让暴风城的敌人闻风丧胆，让堕落的兽人、邪恶的龙族全都闻风而逃。矮人喜欢他，侏儒敬仰他；遥远的森林里，精灵们在传闻他的故事。每当他取得胜利率军队返回暴风城，鲜花就缤纷而降。在他的努力下，大公爵可以专心地帮助国王治理内政，稳定政权。人们拥护他，雷文，那是让他们能够安居乐业的英雄。

然而，雷文迫切思念着萨那河的河岸。每当他完成任务，他就会快马返回故乡，奔向河畔的树林——帕奥拉在那儿等着他。他们亲密地相拥、接吻，倾诉衷肠。他会告诉她杀死了多少敌人，人们过上了怎样和平富裕的生活。帕奥拉会默默地听着，微笑着。静谧的夜晚，帕奥拉走出小屋，迎着月光眺望。星空里多少星辰，闪耀着，引人遐想。“帕奥拉？”雷文惊醒，来到恋人的身边，一起仰望星空。

“你知道那个星座么？”帕奥拉向往地说，“大龙的智者说，那是大龙星座，造物之神许诺给龙族的乐园。每条巨龙死后，灵魂都会去那里。它们永远地、幸福地在那里团聚。”她靠紧雷文的胸膛，颤声说，“每次你杀了龙族，我都忍不住想要在夜里望望星空。”

“对不起，让你担心了。”雷文紧紧将她抱在怀里。他感到怀里的人在瑟瑟发抖，便将她抱得更紧。“我会保护自己，也会保护那些需要保护的人们。等到再立战功，我就去求大公爵为我们主婚。”

“雷文……”帕奥拉颤声道，“别去了。回来吧，我们不是已经在一起了么。我们不需要别人承认，也不需要你功勋盖世，我们需要的只是河里的鲈鱼而已。”

“不”，雷文轻轻地用手指封住了她的嘴唇，“过去或许会那样想的，但是现在不一样了。当我看到被巨龙撕碎的牲畜，看到被烧毁的屋舍和那些因为恐惧而躲在废墟里瑟瑟发抖的人民，我才意识到我肩负的使命。”他抬起头，深沉地面对星空。“过去我是渔民，但是现在我是一名战士。我知道一个战士的责任，为保护弱小而战的大义。这一切都多亏遇见你，否则我只会是个平凡的男孩。帕奥拉，你知道么，你改变了我的命运。”

“命运……”帕奥拉喃喃重复着，随即接受了雷文的热吻。

“帕奥拉，不要担惊受怕。什么也不能阻止我爱你，我对你的诺言就要实现了。”

一个月后，盛大的婚礼在暴风城大教堂举行。所有骑士都穿上礼服，国王亲自主持婚礼。“今天在圣光的照耀下见证伟大的爱情”，教皇高举双臂，“在邪恶不能进入的殿堂！”

国王高举权杖，面对众人大声问：“有人反对他们结合么？现在立刻提出！”

有人小声说："那是找死。"在场的人都哄笑起来。

"新郎是我们的勇士，雷文·潘斯米特，一个新贵族的开始！"雷文面色红润，在众人的掌声中走入礼堂，望着走向他的新娘。

"新娘是——"

"阿卡内娅，帕奥拉·阿卡内娅。"她报出的名字打断了司仪的介绍，让大公爵的笑容僵硬在脸上。她不理会众人的目光，缓步走向雷文。"亲爱的，我今天嫁给你了"，她抚摸着爱人的胸口，"但也是分别之日。"

"你说什么？"雷文大惊，拉紧了她的手。

"记得我和你说过的龙族的天堂么？"她轻轻抽泣，"我一直在想念它们，想念我的叔伯兄弟，想念大家一起在大地上的日子。"

"你在说什么？"雷文慌张问道。

"就像造物之神的安排，最完美的物种将占领这个世界。但龙族不是那个物种。"帕奥拉凄凉地说，"我不是精灵公主艾莲娜。我是兰龙们的公主，是我杀死了她，夺取了这具身体。我想为我的族人争取生存机会。大龙的智者告诉我，如果要隐去龙的气息，进入光明的世界，让所有的护卫者也无法察觉，除非能钓起一条鲈鱼。"

在众人的惊呼中，神殿开始颤抖。她缓步后退，不舍地凝望着雷文的眼睛，松开了她的手。一道雷霆从天而降，从她身体里发出巨大的嗡鸣。天使的彩色玻璃一起破碎，象征光明的巨大十字架轰然倒地，国王瞬间发出惨叫倒在血泊中。

翅膀，蔚蓝的翅膀，是天空的颜色。巨大的兰龙冲破教堂的屋顶，在骑士们的叫喊声中奋力飞向天空……

命运啊！

不知道多少年过去了，人类如命运所示，成为大地的主人。但是人们始终记得那一天，国王曾经倒在血泊里。又是不知道多少年过去了，国王的事情已经淡漠，但是人们始终记得砍下了龙头的人，将龙头挂在城门上的模样。在那里挂过很多颗龙头，直到后来，再也没有龙头可以挂在那里了，但人们始终记得屠龙勇士的故事。

那个勇者，那个勇敢的人，他离去的背影也成为神话了。在冬天的寒风里，他孤身离开了暴风城，谁也不知道他要去往何方。他的身躯是挺拔的岩石，嘴唇是禁闭的闸门，锁住了那传说的结局。

尾声

卡迪南后来又见到过一次雷文。和他想象的一样，雷文就住在树林深处的木屋，曾经属于帕奥拉的家中。每天雷文会去钓上一两条鱼，然后坐下来，耐心地将鱼烤成金黄色。然后，到了晚上，他就在篝火旁眺望星空。

唯一的不同是，他在屋前种了一棵橡树。

"暴风城需要一位新的大公爵。"

"啊，那些都和我没有什么关系了。"

卡迪南抚摸着橡树的嫩枝。那真是一株神奇的橡树，在漆黑的夜里会发出朦朦光亮。他忍不住问："是大德鲁依鹿盔送给你的那一颗？那是神圣的橡树种子，种下之后有没有发生什么事情呢？"

"我做了个梦，是个让我解脱的好梦。"

"哦，梦见谁了？"

"梦见了帕奥拉，不，其实是银月精灵的公主艾莲娜。她对我说，斩下龙头的一瞬间，她的灵魂就解脱了。她要回到大自然里去，就附着在这橡树子里。是的，她是来感谢我的。但是最重要的是，她告诉我，帕奥拉是爱着我的。从始至终，她都深爱着我。"

"有艾莲娜的灵魂么，所以这株橡树才会发光呀。"卡迪南点点头，"是的，太奇怪了。就算是为了获得刺杀国王的机会，她也没有必要将你培养成一名战士。不是么？她将大十字军之剑交给了你，还趁着教你捉鱼的机会，将你培养成了一名足以杀死她的伟大战士。她应该明白，她是在培养自己的掘墓人。"

"龙的想法"，雷文摇摇头，"不，女人的想法，总是那么难以猜透。"

"那你呢？你的想法我也很不明白。"卡迪南说，"战争结束了，一切都过去了。我们要重新开始！我的朋友。你到底在这里做什么？"

"我在等流星。"

"流星？"

"你看那里，那是大龙的星座。每一条远古巨龙死了，都会在那里团聚，那是它们的乐园。"他指着一颗橘红的星，痴痴地说，"你看，那就是帕奥拉。在我们那一战后，大龙星座就多了那颗星。"

"所以你在想那颗星没准有一天会掉下来？"卡迪南没好气地说，"我走了，你慢慢等。暴风城需要保姆，但你已经有活儿干了。"

"不送。"

"大十字军之剑可以给我么？有人要我将剑带回去。"

"那个呀……"雷文站起身，从柴火堆里抽出那把剑，"嗖"的一声丢进河里。

卡迪南向雷文竖了一下大拇指，而后者向他点点头，重新卧倒在篝火旁看星空。

"丢到河里，天真的家伙，这小河沟有多深。要是龙族再次崛起，这把剑太重要了。"卡迪南离开几步，便趁着黑夜悄悄摸进了河里。"在哪儿呢？"他潜在河底，努力地摸索着。这时候，他听到了涛声。

整个树林都响起来了，林涛的声音像是在呼喊。是火，火光瞬间布满了河面。从水里望上去，全是流动的火光！难道自然之灵也在看贼？"卡迪南，不要做贼嘛。"雷文的声音吓得卡迪南连忙从水里蹦了出来。随即，他看到发光的橡树在风中微微摇摆；无数的萤火虫缭绕着那光芒，升向天空。他抬起头，看见流星雨华丽地滑过夜空。

成千上万的流星布满夜空，奔射如箭，带着明亮的光华，将星空装点得如同梦幻。每一颗流星都仿佛一个发自内心的愿望，伴随着涛声，化作战士的呐喊，消失在宇宙的边际。

"是流星雨？从来没见过这么壮丽的流星雨！"他惊异地说着，随即看见大龙星座里，有一颗橘红的星一闪，化作流星，向着萨纳河直坠而下。P

（全文完）

选择了现在的服务器，你后悔么？

■晶合实验室 Littlewing



在玩网络游戏的时候，玩家将要面对的第一个选择就是服务器。有些玩家选择了PvE服务器，可以更好地体验游戏提供的精彩内容；有些选择了PvP服务器，目的是体会PK的爽快感。有些玩家选择人少的服务器，因为这样不会排队，服务器的状况比较好，玩起来更舒心；有些则专找人最多的服务器，这样才热闹；还有的则寻觅精英玩家、大型公会所在的服务器，这样才能体会游戏的高端内容。随着玩家在游戏中度过的时间越来越长，他们的观念也逐渐发生了变化。PvE服务器的玩家向往着自由的PK，PvP玩家或许厌倦了无尽的杀戮，在人少的服务器中也许你连组队都找不到人，在人多的服务器中或许到了周末就要排队上千，或许在大公会中，也未必能体会到游戏的高端内容。那么，作为玩家，选择了现在的服务器，你后悔么？

悔恨型

网友 伤心水晶石：肠子都悔青了，我所在的服务器到处都是挂机的，做任务还要和挂机的抢怪，真是郁闷。

网友 巧克力慕司：有点后悔没有和好朋友选在同一个服务器。我现在虽然是大公会的1团主力，但是遭遇公会管理层贪污作弊等问题总是让我萌生去意。目前同服中其他公会的进度不如我们，为了不倒退回去重新“开荒”，现正十分期待收费转服。

网友 大漠孤鹰：为了不卡机而选择“灵魂石地”，现在真的是一点都不卡了。

网友 笨探零零八：唯一后悔的是与“刷子”（WoW中传统对立阵营刷战场不道德获取荣誉的行为）们在同一个服务器。

一往情深型

网友 空心竹：我玩的是《魔力宝贝》，我很开心选择了现在的服务器。

网友 公主殿下：没有后悔过。叫我离开现在的服务器我可舍不得，那里有太多的好朋友，太多的故事。能选择同一个服务器的，都是这漫漫网络之中的有缘人。

网友 为己一笑：我当初是因为朋友们在这里，所以选择来到PvE。不曾后悔过，即使有很多人说PvE不好玩。就好像我选择圣骑士，很多朋友都说女孩子为什么不选牧师？这是按照自己的性格选择的。

在PvE里，人虽然少，但是联盟和部落却能互相帮忙。在PvE里，我能想干什么就干什么：可以在无聊之余翻山越岭，甚至从很高的悬崖跳下去试一下会不会死；可以灵魂虚弱地在大路上闲晃；可以尝试着把每一个任务都做一次；可以尝试在野外单挑精英，打上半个小时挑战自己的技术；可以自在地钓鱼。在PvE的感觉是没有过多的杀戮。很自豪自己练的几个号，除了在必要时刻保护自己或保护自己朋友外从没杀过人。

在PvP里，想做什么事都不得不多加防备。可能是潜在的PvE感觉太深，转服来体验PvP却至今不忍心偷袭任何一个部落玩家，总是潜行路过。别说灰名，即使同等级的如战士类，也是从来不偷袭，却总在被怪围殴的时候被战士万里追杀。没有同情心是我对PvP的感觉，他们都说我不适合玩PvP。

其实PvE和PvP只是在体验WoW的不同玩味而已，有些人喜欢这个，也有人喜欢那个。我这个人可能比较贪心吧，想把各种风味都体验过了，就可无遗憾地离开WoW了……

编辑 Littlewing：感情丰富的人都喜欢自己的服务器。没别的，只为这里的人——相遇即有缘。

理智型

网友 生番：《QQ幻想》里的服务器是按省份、城市来分的。我觉得这类服务器分法就不错，比如湖北就分为湖北1、湖北2等。我是湖北人，所以就喜欢进湖北的服务器玩。里面基本上都是老乡，说方言大家都懂，也亲切。所以当第一次进入游戏选择服务器时，我就毫不犹豫地选择湖北1了。人多人少不是问题，交流方便、玩得爽快才是关键！

网友 我想做好人：玩网游就是要图个“与众乐乐”，如果服务器一片萧条，就没有玩的价值了。

编辑 Littlewing：选择服务器的时候考虑周全，玩的时候才舒心。

随遇而安型

网友 巴巴萨狼：我当初玩《魔力宝贝》是在北京服务器，后来又被同学拉到了四川，觉得这里人好少，可是慢慢就习惯了。这里的人虽然少些，可是服务器的速度挺快的，不像北京的那样。不过人少了，做任务练级的也就少了。好些人都愿意往那些大型的服务器转，可是人和人是不一样的。我就喜欢在这儿玩，自由！

编辑 Littlewing：服务器人少有人少的好处——这句话可一点都不假。

悲观型

网友 笑西风：选红灯的服务器卡，选黄灯的都在挂机，选绿灯的又没人玩。现在弄不懂是我玩游戏，还是游戏玩我。

理想化型

网友 雏凯：在EQ2中，我是一个BARD（Littlewing注：吟游诗人）。呵呵，多么好的职业。歌唱，在大家休息时一首又一首地唱，屏幕上会看到：“休息时间，我来唱首《维萨之歌》吧！

在原野游荡/在丛林穿梭/孤独的诗人/浪迹天涯/传唱那/古老的诗歌……”当2000年看《龙枪》时，我就渴望能真正像小说里描写的一样，和志同道合的朋友来一次真正的充满古典气息的拯救世界的行动。可惜，到现在还没有这种机会。网络游戏并不能像TRPG（Littlewing注：桌面RPG）一样完全融入进去，那是死板的程序，而不是DM（Littlewing注：地下城主，桌面RPG游戏的背景设定者和游戏主持者）灵活的大脑。然而，我却有些偏执地等待着那在我心中最完美的服务器，能真正融入进去的服务器！

编辑 Littlewing：和你一样，我也是个酷爱DnD游戏的玩家，而且对于喜欢TRPG的玩家来说，桌面的游戏才是游戏。因为它是由人主持，所有的情节都是在人与人之间互动的。游戏充满变数——这才是游戏的本源。

无奈型

网友 小德小三：《魔兽世界》三区迷雾谷，PvE部落，晚上7点半统计人数200人左右……想感觉玩单机游戏的WoW吗？想感觉每个人都认识的WoW吗？想感觉一点都不卡的WoW吗？来我们这儿吧。

网友 baudyer：我想去个不要拖尸体的服务器。

编辑 Littlewing：小德小三，我能体验你的痛苦。不过，没有了抢怪时的喧闹，在塔纳利斯一望无垠的沙漠上，沐浴于白沙反射的月光中，也未尝不是一件赏心乐事。荒凉的世界，有种别样的精彩。

激愤型

网友 你把我灌醉：我不后悔，我憎恨！我憎恨这个垃圾服务器！每天7点以后卡人物列表20分钟，8点以后2000+的Ping，9点以后20分钟回档一次，10点以后才能慢慢恢复。还不算周五、周六。1区罗宁可以说是CWoW最垃圾的服了，还不如公测时稳定！

编辑 Littlewing：虽说夸张了点，不过，这种情况也不是没遇到过。“你把我灌醉”兄请节哀顺变……

编辑 Littlewing：其实要说的网友还很多，只不过最近WoW玩的人多，所以谈这个问题的WoW玩家最多，而选择服务器也确实是WoW玩家面临的一大问题。对于其他网游，我们也会遇到这样的问题。选择了现在的服务器，你有什么感受，有没有想尝试其他的服务器呢？在此特别感谢NGA论坛网友提供的帮助，以及后院读者的支持。

真正的排行榜

真正的排行榜

■晶合实验室 Littlewing

三年以来，我第一次接受了写榜评的任务。之前我曾以各种名义逃避写榜评，倒不是我这人懒，只不过对于多年不变的榜单，实在是没什么好说的。嬉笑怒骂也好，现身说法也好罢，以前写榜评的编辑们用尽了浑身解数，把“仙剑”“星际”“暗黑”的潜力挖掘殆尽；如果我再去写，只有说说电视剧扮演李逍遥演员的八卦了——这实在很无趣。然而，当我看到本期单机游戏榜单的时候，眼前是10个全新的游戏，新到其中的1/3连我都没有玩过，全新的榜单让我有种受宠若惊的感觉。

《侠盗猎车手——圣安地列斯》是2005年人气最旺的游戏，飚车、格斗、极高的自由度，还有随心所欲的感觉，很难同时在一款游戏中找到。也有玩家因为它曾受到希拉里·克林顿这位美国前第一夫人的“炮轰”，而对它产生兴趣。其实，《侠盗猎车手》的内容不仅是抢汽车或者黑帮械斗，游戏中浓郁的异国风情更加吸引玩家。因为报道旗舰工作室的原因，我曾去过一次旧金山，游戏的场景忠实地还原了旧金山“山城”的风貌。旧金山街道的坡度很大，很多地方比我们的山城重庆还要陡。有时，站在高处的街道俯瞰整个城市，仿佛高楼大厦就在自己脚下。而旧金山依山而建，街道迂回曲折，坡度又大，美国人常说：“在旧金山学会开车，就能走遍美国。”在这样的城市中飚车，其刺激程度可想而知。旧金山的特点是人少，街道宽阔，房屋低矮，而且文化包容性很强。在游戏中，你很容易找到那种慵懒、放松的感觉。有时，抛去那些烦恼的任务，驾车在街头闲游，看看这座现代与复古熔于一炉的城市，也是一种享受。

《文明IV》能排到第二多少让我有些意外。一直以来我认为它就是个叫好不叫座的游戏，不过，它似乎很适合慢性子的玩家。同样，《黑与白2》和《电影大亨》的上榜，也让我感觉国内玩家对单机游戏的选择更加多样化，口味更挑剔、要求更高了。当更新的选单中没了“仙剑”，国产单机游戏也就不会再出现在榜单上——这算是中国游戏从业者和玩家的悲哀。

近几个月来，我的业余时间有一半都花在《魔兽世界》中，我周围的同事也乐此不疲，所以，它蝉联排行榜的冠军一点也不稀奇。不过，玩《魔兽世界》是有点累的。这个游戏太“栓”人，一旦开始Raid，你就很难放手。我在游戏里管理一个公会，而且，又是服务器担任安其拉开门任务的公会，每天上线就被DKP、Raid、公会事务困住，所以有时不得不开个小号避避风头。玩了这么久，我也想给正在玩《魔兽世界》的读者一点建议——“装备”，如果你能做到不在意这两个字，那么你会玩得很开心。当然，做会长除外，那是自己给自己找罪受；不过，看着自己所在的公会不停地成长，也挺令人欣慰的。网络游戏排行榜上的10个游戏，和上期一模一样，只是顺序发生了点变化。这也许从另一个侧面，说明了我们的网络游戏市场已经日趋成熟。以前在采访时，曾有一位游戏公司的老总说过，国内百余款网络游戏，真正赚钱的也就是在线人数前10名的游戏。这话虽然有点夸张，不过道理没错。今年网络游戏的市场日趋平稳，品质、服务都相对比较出色的游戏终将在市场上崭露头角。其实，我们是期待着网游的榜单发生变化的，尤其是我，对《龙与地下城Online》盼望已久。听说欧服已经结束了公测，不知国内何时才能开始测试呢？比起单机游戏的惨淡，国产网络游戏却一直表现不俗，虽然没有跃到榜首，却占据了一半多的位置。在经历了韩国网游的冲击后，国产网游开发开始逐渐冷静下来，打造具有我们自己国家特色的网络游戏产品。我相信，在不久的将来，会有更多的国产网游出现在我们的排行榜上。

也许是做记者的习惯，写着写着就扯到产业上去了。其实，看不看我的榜评不重要，这期的榜单一定要仔细地看看，因为新上榜的单机游戏，都值得一玩。如果你真的找到了榜单上的游戏，并且玩得很高兴、很带劲，我们做这个排行榜的目的也就达到了。P

TOP TEN 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1.魔兽世界	2001票	暴雪	2004年	第九城市	○
2.大话西游II	1473票	网易	2002年	网易	↑
3.泡泡堂	1458票	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓
4.天堂II	1378票	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↓
5.剑侠情缘网络版	1374票	西山居	2003年	金山公司	○
6.梦幻西游	1366票	网易	2003年	网易	○
7.仙境传说Online	1200票	Gravity	2003年	上海盛大网络	↑
8.轩辕剑网络版	911票	大宇	2003年	网星	↑
9.魔力宝贝	849票	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↓
10.天骄II	789票	目标在线	2005年	目标在线	○



单机游戏排行榜



名称	票数	制作	发行日期	本刊评分	名次升降
1.侠盗猎车手——圣安地列斯	1771票	Rockstar Games	2005年	9	↑
2.文明IV	1654票	Firaxis Games	2005年	8.5	↑
3.职业进化足球5	1640票	Konami	2005年	8.5	↑
4.英雄萨姆2	1555票	Croteam	2005年	8.5	↑
5.极品飞车——无间追踪	1530票	EA	2005年	9	↑
6.信长之野望——革新	1499票	KOEI	2005年	8.5	↑
7.黑与白2	1347票	Lionhead Studios	2005年	8	↑
8.神偷3（中文版）	1100票	Ion Storm	2005年	8	↑
9.神鬼寓言——失落之章	1059票	Lionhead Studios	2005年	8	↑
10.电影大亨	952票	Lionhead Studios	2005年	8	↑

网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
CS	
劲乐团	
大话西游II	
QQ幻想	
魔兽争霸III——冰封王座	
泡泡堂	
劲舞团	
街头篮球	
三国策IV	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模<含100台>） 成都天府网点——地平线，成都星光数码阳光地带店、利民网吧、骄子之家网吧，上海叮网吧（居民区），郑州好时光网吧、来来网望网吧，西安天想网吧，重庆华洋网吧、九天网吧、千禧网吧

（101～300台电脑之间规模） 上海杰毅网吧、东方网点政立店、国权店、极点网吧，西安市雁塔路网际快车网吧，西安市新视觉网吧、红树林（交大分店）网吧，北京网上游网络沙龙，郑州E齐来吧

（301～600台电脑之间规模） 西安小蚂蚁网络连锁丈八北路店、红树林网吧连锁，上海东方网点曹杨店，郑州梦情网络

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

Jamster www.jamster.cn

疯狂青蛙 - Axel F. CRAZY FROG

全球独家推出



彩图铃声下载方法 800202

中国移动用户（支持GPRS手机）发送图片代码到

例如要下载图片"疯狂青蛙"



写短信 995001 发送到 800202 下载成功！

新歌上榜

歌曲	代码
曹操 / 林俊杰	695001
都是你 / 光良	695002
哎呀呀 / 张含韵	695003
寻情记 / 林爽	695004
霍元甲 / 周杰伦	695005
冬天快乐 / 李宇春	695006
潘朵拉 / 张韶涵	695007
蓝色的缘分 / 古天乐	695008
香水百合 / 张韶涵	695009
光芒 / 张靓颖	695010
花田错 / 王力宏	695011
睫毛弯弯 / 王心凌	695012
阳光下的星星 / 金海心	695013
逆时针 / 张靓颖	695014
一眼万年 / S.H.E	695015

热门下载

歌曲	代码
无尽的爱 / 成龙，金喜善	695016
发如雪 / 周杰伦	695017
童话 / 光良	695018
夜曲 / 周杰伦	695019
不得不爱 / 潘玮柏	695020
希望 / 陈慧琳	695021
笔记 / 周笔畅	695022
寂寞沙洲冷 / 周传雄	695023
嘻唰唰 / 花儿乐队	695024
你微笑时好美 / 谢霆锋	695025
披着羊皮的狼 / 谭咏麟	695026
飘移 / 周杰伦	695027
两只蝴蝶 / 庞龙	695028
最想念的季节 / 张含韵	695029
黑色毛衣 / 周杰伦	695030

疯蛙系列 通缉：风靡全球的讨厌东西

手机无限动画



新年特效铃声

铃声	代码
疯狂青蛙（原唱版）	695081
疯狂青蛙（叮叮版）	695082
疯狂青蛙（爆米花版）	695083
生死时速	695084
疯蛙DJ	695085
喜洋洋	695086
紫竹调	695087

精美待机彩图



发烧新货



中文金曲

歌曲	代码
相爱多年 / 许志安	695031
一千年以后 / 林俊杰	695032
珊瑚海 / 周杰伦	695033
回来我的爱 / 阳一	695034
野蛮游戏 / 蔡依林	695035
生日礼物 / 江涛	695036
你说我容易吗 / 小柯	695037
快乐崇拜 / 潘玮柏	695038
孤单北半球 / 欧得洋	695039
眼泪成诗 / 孙燕姿	695040
枫 / 周杰伦	695041
下雪 / 阿杜	695042
四面楚歌 / 周杰伦	695043
你是我的玫瑰花 / 庞龙	695044
当你孤单你会想起谁	695045

影视金曲

歌曲	代码
最终幻想 / 野蛮秘笈	695046
下次不敢 / 星梦奇缘	695047
爱 / 情颠大圣	695048
十字街头 / 如果.爱	695049
遇见 / 向左走向右走	695050
一路向北 / 头文字D	695051
给天使看的戏	695052
月桂女神 / 七剑下天山	695053
天边 / 刁蛮公主	695054
给我你的爱 / 终极一班	695055
保护色 / 终极一班	695056
为了遇见你 / 风中战士	695057
别怪她 / 酒店风云	695058
十万个为什么 / 阿旺新传	695059
曾经最美 / 维纳斯之恋	695060

经典老歌

歌曲	代码
爱 / 小虎队	695061
情人 / Beyond	695062
特别的爱给特别的你	695063
新鸳鸯蝴蝶梦 / 黄安	695064
飘雪 / 陈慧娴	695065
宝贝对不起 / 草蜢	695066
大海 / 张雨生	695067
吻别 / 张学友	695068
水手 / 郑智化	695069
朋友 / 谭咏麟	695070

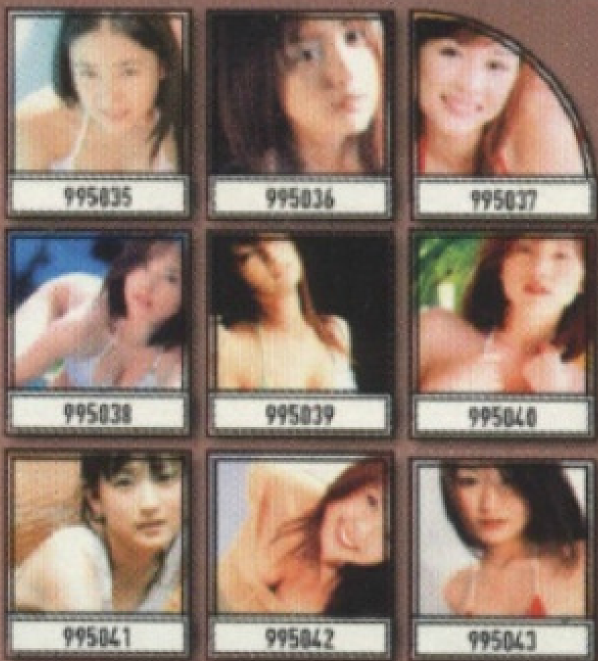
校园民谣

歌曲	代码
一生有你 / 水木年华	695071
方便面精装版 / 肖飞	695072
那些花儿 / 朴树	695073
你的眼神 / 蔡琴	695074
生如夏花 / 朴树	695075
睡在我上铺的兄弟	695076
在他乡 / 水木年华	695077
同桌的你 / 老狼	695078
橄榄树 / 齐豫	695079
玻璃杯 / 曹慧娟	695080

无限彩图



可爱宝贝



Jamster! 手机俱乐部 1元/条 15条/月 客服电话 010-82518478 京ICP证020206号 北京联丰通信技术有限公司 退定发送 0000 到 800202

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
ISSN1007-0060
刊号：CN11-3751/TN